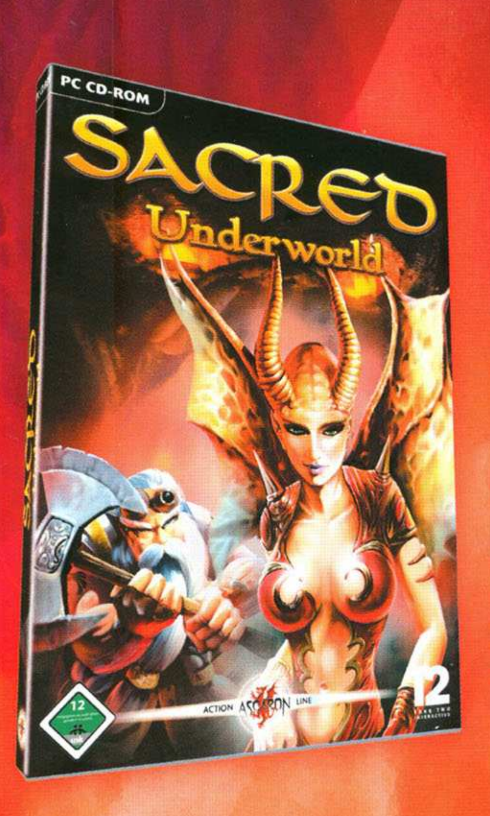
World of Warcraft: 20 Seiten Sonderteil mit vielen Karten!

04/05 | € 4,99
MÄRZ



4 191278 204996 04
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80





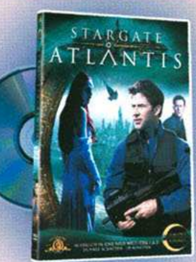
Das erfolgreichste deutsche PC-Spiel des Jahres 2004 geht weiter. Im heiß ersehnten Add-On Sacred Underworld erwartet dich eine noch größere Spielwelt mit zahlreichen neuen Gegnern. Erkunde mit zwei zusätzlichen, unverwechselbaren Charakteren Höhlen, verwunschene Wälder, Ruinen und Pirateninseln. Sacred Underworld entführt jeden Sacred-Veteran in ein noch spannenderes, komplexeres und abwechslungsreicheres Abenteuer. Sacred und Sacred Underworld sind ein Muss für jeden Fantasy-Liebhaber.

ASCARON

WWW.SACRED-GAME.COM



EXKLUSIV
IN JEDER
SACRED UNDERWORLD
VERPACKUNG:
1 FOLGE DER NEUEN SERIE
STARGATE ATLANTI



AB 22.03. AUF DVD
IM HANDEL!

SASSENBACH.DE



Vollversion: Industriegigant 2

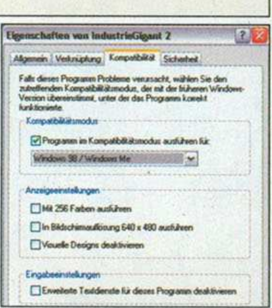
Aufbauspiel im liebevollen Modelleisenbahn-Look!

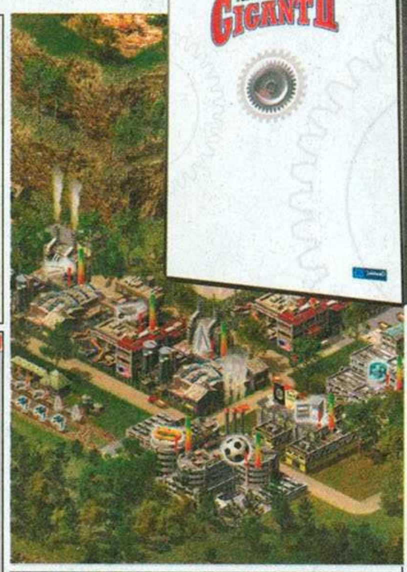
- Detailgetreue Simulation der Entwicklung von Produkten, Industrien und Transportmittel im 20. Jahrhundert
- Über 160 verschiedene Rohstoffe und Endprodukte
- Neue Industriezweige: Lebensmittel, Textilien, Musikinstrumente
- Geschäfte auch von der Jahreszeit abhängig (Lagerhaltung wird wichtig)
- Wesentlich vielschichtigere Produktionsketten und jahreszeitabhängige Produktzyklen
- Optimale Übersicht über alle Basisinfos (Produkte im Lager sichtbar und schwebende Icons)
- Über 50 verschiedene Transportmittel: Lastwagen, Lokomotiven, Schiffe, Flugzeuge
- Stufenloses Zoomen – Makro-Perspektive bis in die Troposphäre
- Auflösung von 1.024x768 bis 1.600x1.200
- Multiplayer-Modus im Netzwerk

Sofern auf Ihrem PC Windows XP installiert ist, kann es vorkommen, dass sich automatisch der interne Industriegigant-2-Bildschirmschoner aktiviert (erkennbar an Schnecken). Dieses Phänomen lässt sich leicht beheben:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das **IG 2**-Symbol auf dem Desktop (wahlweise die EXE-Datei im **Industriegigant 2**-Verzeichnis) und wählen Sie „Eigenschaften".

2. Im Register „Kompatibilität" finden Sie einen Eintrag „Kompatibilitätsmodus"; machen Sie dort ein Häkchen und wählen Sie aus dem Menü „Windows 98 /Windows ME" (s. Abbildung)







Seriennummern:

S62T-689J-ZYJG-445A
6EN3-5YZK-8FYE-4BB4
MS3T-HXR7-476M-3E78
S44H-4RJY-CAMF-43A5
G6C2-NVT7-VV2J-49B4

7JKV-9XYI-7B49-3B1E
QB98-IV8N-M94Q-3469
4R6E-WHW3-E4D4-1BA5
Y4N9-3YJ6-QZ8Y-5CC3
AI7R-7QMY-WXVN-943C

Minimale Systemvoraussetzungen:
P II 350 MHz, 64 MByte RAM, Windows 95/98/2000/Me/XP mit DirectX 8.0, 3D-Grafikkarte mit 16 MByte RAM, 16-Bit-Soundkarte, 8x-CD-ROM-Laufwerk



Die DVD-Highlights des Monats


Demo: Pacific Assault („Ab 18"-Edition)



Demo: UEFA Champions League 04/05


Demo: Emergency 3


Demo: Kinder des Nils



Vor Ort: Pariah



Heißer Stuhl: Söldner: Marine Corps

Das ist drauf:

Vollversionen

Industriegigant 2	CD DVD

Spielbare Demos

Emergency 3	DVD
Hearts of Iron 2	CD DVD
Kinder des Nils	DVD
Medal of Honor: Pacific Assault	DVD 18
Men of Valor	DVD 18
Moorhuhn Adventure 2: Fluch des Goldes	DVD
Prince of Persia	DVD
Shoot the Roach	DVD
Silent Hill 4	DVD 18
Splinter Cell 3: Chaos Theory	CD DVD
Tribes Vengeance (Demo 2)	DVD
UEFA Champions League	DVD
RPM Tuning	DVD
DATENBEREICH DER VIDEOSEITE:	
Full Spectrum Warrior	DVD
Shadow Ops: Red Mercury	DVD
CSI: Dark Motives	DVD 16
Deer Hunter 2005	DVD 16
Psychotoxic	DVD 16
Richard Burns Rally	DVD 16

EXKLUSIV AUF DVD: „PC GAMES REPORTER"

Videos, Trailer, Reports

VOR ORT	
SWAT 4: Urban Justice	DVD
Empire Earth 2	DVD
Sacred: Underworld	DVD
Quo Vadis: Deutsche Entwicklerkonferenz 2005	DVD
X2: Die Rückkehr	DVD
NEWSFLASH	
Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	DVD
Freedom Force vs. The Third Reich	DVD
Stronghold 2	DVD
Codename: Panzers – Phase Two	DVD
Act of War: Direct Action	DVD
Bet on Soldier	DVD
NEU IM LADEN	
CSI: Miami	DVD
UEFA Champions League 2004-2005	DVD
World of Warcraft (dt.)	DVD
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	DVD
Star Wars: Republic Commando	DVD
SONSTIGES	
Sonderveröffentlichung: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	DVD
Tipps zum Athlon 64	DVD
Leser-Charts	DVD
Abspann mit Outtakes	DVD
SPIELE-TRAILER (IM DATENBEREICH DER VIDEOSEITE)	
Brothers in Arms, Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre, RPM-Tuning	DVD
SPECIALS:	
Adobe Reader 6.0	DVD
DirectX 9.0c	DVD
WinDVD (Trial)	DVD
Winzip	DVD
Industriegigant 2 Levels & Tools	DVD
X2 Plugins	DVD

BUGFIXES

Anstoß 2005 v1.1.0 (d)	DVD
Armies of Exigo v1.3 (int)	DVD
Die Siedler – Das Erbe der Könige	DVD
Emergency 3 v1.01 (d)	DVD
Fußballmanager Fun v1.12 (d)	DVD
Neverwinter Nights v1.65 Hotfix	DVD
Pacific Fighters v3.04 von v3.03 (int)	DVD
Rollercoaster Tycoon 3 patch #2 (eu)	DVD
Sacred v1.8.2.6 (d)	DVD
Spellforce v1.52a (int)	DVD
Spellforce: Shadow of the Phoenix v1.52a von v1.5(x) (d)	DVD
Star Wars Battlefront v1.2 (d)	DVD
The Fall: Last Days of Gaia v1.65 von v1.6 (d)	DVD
Xpand Rally v1.1.0.0 (d)	DVD

Treiber

WINDOWS 9X/ME	
Ati Catalyst 4.10	DVD
Nvidia Detonator 66.94	DVD
Nvidia Nforce 4.27	DVD
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5	DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.55	DVD
WINDOWS XP/2000	
Athlon 64 Cool'n'Quiet Software 1.0.1.7 Win2k Me	DVD
Athlon 64 Treiber 1.1.0.14 WinXP	DVD
Ati Catalyst 5.1	DVD
Nvidia Detonator 66.93	DVD
Nvidia Nforce 5.10	DVD
Nvidia Nforce System Utility 1.08.5	DVD
Via Hyperion 4-in-1 4.55	DVD

Tools auf DVD

3D-Analyzer v.2.36	DVD
Ati Tray Tools v.1.0.1.415	DVD
Cpu-z 1.26	DVD
Detonatorunlock 1 + 2	DVD
Firefox v.1.0	DVD
Fraps v.2.5.1	DVD
Mcafee Avert Stinger v.2.4.7	DVD
Rage3d Tweak v.3.9c	DVD
Rivatuner v.2.0 RC15.3 New Year Edition	DVD
rTool v.0.9.9.8 RC11	DVD
Securepoint Firewall	DVD

UMTAUSCHCOUPON

Name ______ Vorname ______

Straße, Hausnummer ______

PLZ, Wohnort ______

Fehlerbeschreibung ______

Nr. der Ausgabe: **04/05**

- ☐ PC Games Vollversions-CD
- ☐ PC Games Demo-CD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth



DELL
PC Games Hardware 02/05
Top-Produkt
XPS
DELL
Dimension™ XPS Gen4
XPS
• Intel® Pentium® 4 Prozessor 630 mit HT-Technologie (3 GHz, 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
• Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³; CD²)
• 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
• 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, Stripe Raid 0
• Optional - 20" TFT-Display, Dell™ 21FP2001 für 811 €
• Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit NIC
• 256 MB PCIe nVidia® GeForce™ 6800 GTO mit DVi & VGA
• Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
• 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & Floppy
• 1 Jahr Vor-Ort-Service am nächsten Arbeitstag¹
• Microsoft® Works 7.0 (OEM³; CD²)
• Dell™ Multimedia Tastatur & optische Maus, 8x USB 2.0
Statt 1.949 €
nur 1.749 €
Mit 200 € Rabatt
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand.
Finanzierung schon ab 55,96 € mtl.⁴
E-Value™: PPDE5-D03XP6

Der Dell™ XPS

Messerscharfes Gaming...



Erleben Sie den Adrenalinstoß in Ihrem System

Räumen Sie richtig im Cyberspace auf. Legen Sie los und lassen Sie die anderen hinter sich. Mühelos. Sie können schneller, eleganter, rasanter sein - holen Sie sich einfach den neuen Dell™ XPS. Komplett mit der schärfsten Gaming-Hardware, dem neuesten Intel® Pentium® 4 Prozessor mit HT-Technologie und umwerfender PCI Express Grafik. Und schon dem Gehäuse sieht man an, dass mit diesem System nicht zu spaßen ist.

Support rund um die Uhr

Damit nicht genug. Sie bekommen auch exklusiven Zugang zum spezialisierten Dell™ XPS-Support-Team. Nicht einfach nur Techniker, die etwas von Spielen verstehen, sondern ambitionierte Spieler. Zuverlässiger Support rund um die Uhr, wenn wirklich mal Not am Mann ist.

Steigern Sie Ihr Gaming auf das nächste Level mit dem ultimativen Gaming-System zum Wahnsinnspreis. Aber den XPS gibt es nicht im Geschäft, also rufen Sie gleich bei Dell™ an oder gehen Sie online.

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional

Multimedia und Spiele

Dell™ Dimension™ 5000

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display , Dell™ E173FP für 289 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800
- 16x Dual-Layer +/- DVD-RW, 16x DVD-ROM und 9-in-1 Kartenleser
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])
- Dell™ Tastatur und optische Maus (USB), 8x USB 2.0

Statt ~~849 €~~



Mit 50 € Rabatt

Systempreis ohne Monitor

Finanzierung schon ab 25,57 € mtl.[6] **E-Value™: PPDE5-D03506**

Upgrades

- Servicepaket: STANDARD **+ 219 €[5]**
- Microsoft® Office® 2003 Small Business Edition (OEM[3]; CD[2]) **+ 244 €[5]**
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min. **+ 116 €[5]**

Entertainment auf 17 Zoll

Dell™ Inspiron™ 9300

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 750 (1.86 GHz, 2 MB L2 Cache, 533 MHz FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM[3]; CD[2])**
- 512 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 533 MHz
- 100 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920x1200)
- 256 MB nVidia® GeForce™ Go 6800 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4x USB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3]; CD[2])

Statt ~~1.899 €~~

nur 1.799 € inkl. MwSt., zzgl. 75€ Versand.

Mit 100 € Rabatt

Finanzierung schon ab 57,56 € mtl.[6] **E-Value™: PPDE5-N02927**

Upgrades

- Servicepaket: STANDARD **+ 522 €[5]**
- Microsoft® Office® 2003 Professional (OEM[3]; CD[2]) **+ 313 €[5]**
- Nylon Notebooktasche **+ 35 €[5]**



Wöchentlich neue & attraktive Online Angebote

Click **www.dell.de** Call **0800 / 1 98 33 55** bundesweit zum Nulltarif

Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 - 18 Uhr. Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47 · 0,15€/Min., www.dell.at · Schweiz: Tel. 08 48/33 44 02 · Lokaltarif, www.dell.ch

Mehr Power für Gamer. Easy as





Splinter Cell 3

S. 44 Ihre Meinung zählt: PC Games lud sechs Leser in die Redaktion ein und ließ diese einen Tag lang Sam Fishers neues Schleich-Abenteuer auf Herz und Nieren testen.



S. 24

DER PATE

Don Corleone ist zurück: PC-Games-Reporter Christoph Holowaty wandelte in New York auf den Spuren des Mafiabosses und lüftet ab Seite 24 das Geheimnis um das Action-Adventure im GTA-Stil.



S. 82

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

Wir haben uns mit der Macht vertraut gemacht und verraten auf acht Seiten, warum für **Star Wars**-Jünger kein Weg an **Knights of the Old Republic 2** vorbeiführt.

AKTUELL

NEWS

Vier Wochen vor der Veröffentlichung haben wir die bereits fast fertige Testversion komplett durchgespielt – wie der Echtzeit-Strategie-Kracher ab 17. März gegen C&C Generäle punkten will, lesen Sie ab Seite 42.

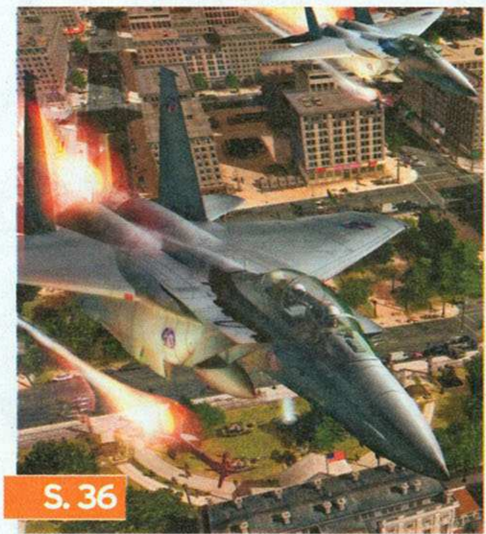
TEST

NEUHEITEN

*In der abgefahrenen Lifesytle-Simulation spielen Sie das Leben von Ober-Playboy Hugh Hefner nach. Wir testen, wie sich die Häschen-Jagd im Vergleich zu **Die Sims 2** schlägt.*

BUDGET-SPIELE

Inhalt 04/2005



S. 36

STRATEGIE TOP 10 2005

Von Act of War bis Cossacks 2: Über 2.000 Leser wählten die meisterwarteten Echtzeit-Strategie-Hits 2005.



S. 150

MARKTÜBERSICHT: GRAFIKCHIPSÄTZE

Was taugen die neuen Chipsätze für PCI Express? PC Games verschafft den Überblick.



S. 28+121

WORLD OF WARCRAFT

Seit 11. Februar ist Blizzards Online-Rollenspiel auch in Deutschland erhältlich. Was am ersten Wochenende in der Fantasy-Welt passierte, lesen Sie in unserem Report. Außerdem haben wir für Sie 20 Seiten Tipps & Tricks vorbereitet.

PRAXIS

HARDWARE

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

NEWS

TEST

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

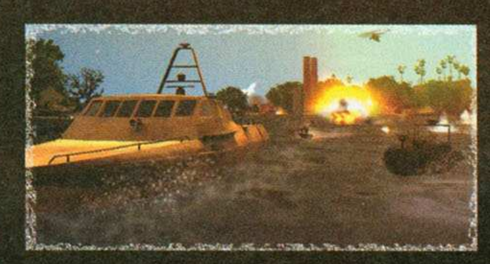


DER TACTICAL MULTIPLAYER SHOOTER

NEUE KARTEN. NEUE FAHRZEUGE. NEUE WAFFEN.

NEUE HERAUSFORDERUNGEN









OFFICIAL ADDON

MÄRZ 2005

WWW.SECRETWARS.NET













Editorial

Früher wissen, was gespielt wird

Mittwoch | 26. Januar 2005
Jowood zu Gast bei PC Games: Community-Mann Marc Olbertz zeigt das **Söldner**-Add-on **Marine Corps**. Kurz nachdem er ausgerechnet auf dem „Heißen Stuhl" für die gleichnamige PC-Games-Reporter-Rubrik Platz genommen hat, klingelt das Handy – seit heute ist es offiziell: Jowood schließt das **Söldner**-Entwicklerstudio Wings Simulations. Die gute Nachricht: Der Multiplayer-Shooter, mit der Hypothek vieler lästiger Fehler gestartet, soll weiter gepflegt werden, die Server bleiben mindestens ein weiteres Jahr online.

Mittwoch | 26. Januar 2005
Parallel zum **Söldner**-Team zeigt uns Egosoft-Chef Bernd Lehan, was die vielen tausend **X 2**-Fans in **Die Rückkehr** erwartet. Als Einstimmung auf das dicke Zusatzpaket (erscheint im April) liefern wir auf DVD mehrere Plugins mit, die den Spielspaß mit **X 2** deutlich verlängern. In der Rubrik „Mod des Monats" (Seite 56) werden wir künftig in jeder Ausgabe die besten Erweiterungen vorstellen.

Samstag | 05. Februar 2005
Heute ist „Sneek Peak"-Tag. Angelehnt an Kinovorstellungen, bei denen man heiß ersehnte Knüller schon vor dem eigentlichen Filmstart zu sehen bekommt, erhalten PC-Games-Leser ab sofort die exklusive Möglichkeit, Top-Spiele ausgiebig Probe zu spielen – und das oft Wochen und Monate vor dem Verkaufsstart. Eins ist dabei garantiert: Nur absolute Top-Spiele von den besten Teams werden ausgewählt. Den Anfang macht **Splinter Cell: Chaos Theory**. Zum Einstieg erfahren Sie ab Seite 44, wie die Sneak Peek genau abläuft, wie Sie daran teilnehmen können und was Sie – neben einer hoffentlich tollen Spielerfahrung – noch mit nach Hause nehmen können. Wer den Einsendeschluss verpasst hat oder nicht aus unserer Glückstrommel gezogen wurde, hat trotzdem die Chance, die neuesten Abenteuer von Special Agent Sam Fisher schon jetzt kennen zu lernen: Auf CD und DVD finden Sie die **Chaos Theory**-Demo – zum allerersten Mal auf einer Heft-Scheibe und natürlich nur bei PC Games.

Montag | 07. Februar 2005
Ein Heidenspaß auf jeder LAN-Party: „Echtzeitstrategie-Titel erfinden". Vorgegeben sind die Elemente „Empire", „War" und „Earth". Wer die meisten Kombinationen austüftelt, gewinnt. Ob Sie alles richtig haben, lesen Sie ab Seite 36 in den Top 10 der wichtigsten Strategiespiele 2005.

Donnerstag | 10. Februar 2005
Der kleine Stapel **World of Warcraft**-Packungen, den Vivendi-Pressesprecherin Tanja Hohmann bei ihrem Redaktionsbesuch in vertrauensvolle Hände gibt, wird bewacht wie die Bundeslade. Kein Wunder – die bloße Erwähnung des Spielenamens genügt, um gieriges „Mein Schaaaaaaatz!"-Glitzern in den Augen anfälliger Personen auszulösen. Und auch Menschen, die allenfalls zu seligen Battle.net-Zeiten eine Runde **Starcraft** im Netz gewagt haben, philosophieren plötzlich über Gilden-Gründungen, perfide Auktionshaus-Strategien und die besten Angel-Hotspots diesseits von Stormwind.

Freitag | 11. Februar 2005
Der frühe Vogel fängt den Wurm – dies ist die entscheidende Lehre aus den Registrierungs-Problemen von Steam und **Half-Life 2** vor einem halben Jahr. Während wir uns noch zum Morgenkaffee problemlos für **World of Warcraft** registrieren können, heißt es am späten Nachmittag: Nichts geht mehr – Zigtausende starren genervt in ihren Bildschirm. Erst spät am Abend sind die Server wieder erreichbar. Nichts gelernt aus dem USA-Verkaufsstart, Blizzard? Was unsere Redakteure (und viele andere Spieler) am ersten **World of Warcraft**-Wochenende erlebt haben, lesen Sie ab Seite 28.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe, der Vollversion **Industriegigant 2** und der Top-Demo **Splinter Cell: Chaos Theory** wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

CHRISTIAN SAUERTEIG ...



... lässt sich von Firefly-Chef Simon Bradbury die Neuheiten in **Stronghold 2** erklären. Auf welchem Platz unserer Strategie-Top-10 das Burgenbauspiel gelandet ist, steht auf Seite 36.

DIRK GOODING ...



... erhält von Ubisoft-Sprecher Karsten Lehmann (im Hintergrund) Unterstützung beim Beta-Ausflug in die Normandie. Für den kommenden Monat ist der Test von **Brothers in Arms** vorgesehen.

JUSTIN STOLZENBERG ...



... stürzt sich von einem Abenteuer ins nächste: Bei dtp in Hamburg probiert er unter anderem das Rollenspiel **Dungeon Lords** (Seite 60) und den **Black Mirror**-Nachfolger **Nibiru** (Seite 64) aus.

AKTUELL

News | | Meldungen

MEINUNG
THOMAS WEISS



„Die World-of-Warcraft-Sucht geht um. Und die verbalen Folgen sind groß!"

**Wussten Sie, dass Shakespeare 3.200 Worte erfunden haben soll? Vermutlich wird er bald übertrumpft, denn seit World of Warcraft ist das Vokabular junger Leute im Wandel. An die Stelle normaler Konversationen im Büro ist eine Geheimsprache getreten. Wird etwa stolz der Nachwuchs bei den Kollegen herumgezeigt (Ja, auch Redakteure können sich vermehren!), heißt es nicht mehr: „Und, wie alt ist er jetzt?". Es heißt „Welches Level?", gefolgt von der Frage: „Und welche Fähigkeiten planst du nach dem Stufenanstieg ein?"
Die Frage nach dem Level ist übrigens auch Ersatz für gewöhnliche Begrüßungen geworden. Alles von „Guten Morgen" bis „Hi!" ist out. Anhand der Tiefe der Augenringe des Gefragten lässt sich dann die Höhe der Zahl abschätzen, die als Antwort folgen wird. In der Redaktionsküche, wo normalerweise Gespräche geführt werden, in die auch die slowakische Putzfrau problemlos einsteigen kann, behalten nur noch Eingeweihte (das sind die Leute mit den Augenringen) den Überblick. Ich erinnere mich an eine kürzlich geführte Diskussionen zwischen Dirk und seinem Kollegen.
Dirk: „Ich habe meinen Priester jetzt umgespect." – Übersetzung: „Ich habe meinen Spielcharakter in World of Warcraft, einen Priester, umgelernt. Das war keine gute Idee."
Kollege: „Aus Holy raus?" – Übersetzung: „Liegt dein Fokus jetzt nicht mehr auf der Fähigkeit Holy, die primär die Verarztung freundlicher Gruppenmitglieder erlaubt und jeden Priester zum wichtigsten Bestandteil einer Party erhebt?"
Dirk: „Genau, ich bin jetzt Shadow. Und das ist richtig cool." – Übersetzung: „Genau, mein Fokus liegt jetzt auf der Fähigkeit Shadowpriest, die Angriffszauber aller Art umfasst. Und damit habe ich mich richtig unbeliebt gemacht."
Kollege. „Cool!" – Übersetzung: „Oh, scheiße ..."
Dirk: „Wenn Mobs gepullt werden, dann kann ich sofort die Aggro auf mich ziehen, so gut nuke ich jetzt." – Übersetzung: „Wenn ein Gruppenmitglied computergesteuerte Widersacher in einen Kampf verwickelt, richten sich die Monster sofort gegen meine Spielfigur, weil ich durch die neuen Fähigkeiten besonders viel Schaden anrichte und damit als gefährlichstes Ziel gelte."
Der Rest des Dialogs entzieht sich meiner Kenntnis. Aber eines habe ich später noch mitbekommen: Dirk ist wieder Holy, seit niemand mehr Instances ... pardon, ich meine Dungeons mit ihm erkunden wollte.**



HALF-LIFE 2

Verbraucherschutz mahnt Valve und Vivendi ab

Als bekannt wurde, dass die Benutzung von **Half-Life 2** an eine Internetverbindung gekoppelt ist, ärgerten sich viele Spieler schwarz. Auch die schlecht ausgestattete Packung, das nicht vorhandene Handbuch und die fehlende Möglichkeit eines Weiterverkaufs geben Anlass zum Schimpfen. Aus diesem Grund schritt der deutsche Verbraucherschutz ein: Eine Abmahnung ging an Hersteller Valve und Publisher Vivendi. Das Schreiben behandelt mehrere Punkte. Bemängelt wird der Packungshinweis bei den Systemanforderungen, wo unter der Kategorie „Sonstiges" nur „Internetverbindung" aufgeführt wird. Diese Information sei nicht ausreichend und irreführend. Außerdem gebe es noch weitere Einschränkungen, mit denen der Käufer rechnen müsse, etwa die Zwangsregistrierung über Steam und die Bindung an eine Person, die es unmöglich mache, den Titel gebraucht weiterzuverkaufen.

Der zweite große Vorwurf betrifft die Nutzungsbestimmungen der Internetplattform Steam. Der Verbraucherschutz beanstandet, dass diese nur in englischer Sprache vorliegen und folgenden Hinweis enthalten: „This agreement is written only in the English language, which language will be controlling in all aspects." Was so viel heißt wie: Den Vertrag gibt's nur in Englisch, er ist aber überall wirksam. Das entspreche jedoch nicht dem Gesetz: Bei Verträgen zwischen Ausland und deutschen Kunden müssten die AGB der Verständlichkeit halber auch auf Deutsch verfasst sein.

Der Verbraucherschutz fordert Valve und Vivendi auf, die Mängel auszubügeln. Wenn die beiden Firmen die Unterlassungsunterklärung unterschreiben, den Aufforderungen des Verbraucherschutzes aber nicht nachkommen, wird eine Konventionalstrafe von 6.000 Euro pro verkauftem **Half-Life 2** fällig.

CEBIT 2005

CeBIT mit Intel und PC Games

Für die CeBIT 2005 (10. bis 16. März in Hannover) ließen sich die Profispieler von SK Gaming und der Chiphersteller Intel ein Gewinnspiel einfallen: Verlost wird ein Tag auf der CeBIT, den die Gewinner zusammen im „Bootcamp" mit den erfolgreichen E-Sport-Spielern von SK verbringen können. Der Koreaner SK Zacard und der Schwede SK Madfrok sind als Coach zugegen, um ihren Schützlingen die Tricks von **Warcraft 3** und **FIFA 2005** beizubringen. Das Gewinnspiel startet vier Wochen vor CeBIT-Start. Um teilzunehmen, registrieren Sie sich auf der bis dahin eröffneten Bootcamp-Seite www.sk-gaming.com/bootcamp.

PC Games begleitet das SK-Bootcamp als offizieller Mediapartner und wird am Messe-Samstag (12. März) den ganzen Tag vor Ort sein und Teilnehmer sowie die Profis von SK interviewen. Weitere Informationen finden Sie auf unserer Webseite www.pcgames.de.



PROFI-SPIELER SK Zacard, einer der besten Warcraft-3-Spieler der Welt, wird auf der CeBIT Nachhilfestunden geben.

AUS FÜR SÖLDNER-MACHER

Jowood schließt Wings Simulations



Der österreichische Entwickler und Publisher Jowood hat Ende Januar zwei seiner Studios geschlossen. Neben den **Transport-gigant**-Machern Ebensee erwischte es auch die Tochterfirma Wings Simulations, die zuletzt den Mehrspieler-Shooter **Söldner: Secret Wars** veröffentlichte. Das fast fertig gestellte Add-on **Marine Corps** wird aber wie geplant Ende Februar erscheinen. Jowood will sich zukünftig auf die Bereiche Strategie (**Spellforce 2**), Simulation (**Ski Racing 2005**) und Rollenspiel (**Gothic 3**) konzentrieren.

IN EIGENER SACHE

Neue Sonderhefte

Wenn's vom Guten mehr sein darf: Die neueste Ausgabe unseres populären Tipps&Tricks-Sonderhefts (inklusive Vollversion **Syberia** und Tipps-Archiv auf DVD) und das „Ultimative Software-Archiv" (mit vielen neuen Maps, Mods, Updates für Ihre Lieblingsspiele plus Vollversion **Wizardry 8**) sind ab sofort überall in gut sortierten Zeitschriftenläden erhältlich.



Spiel auf Cry-Engine-Basis

Auf Basis der aus **Far Cry (dt.)** bekannten Cry-Engine entwickelt das deutsche Studio Tea-N-Turtles derzeit sein Erstlingsspiel. Über Einzelheiten schweigen sich die Macher jedoch aus. Tea-N-Turtles wurde zwar erst im Frühjahr 2004 mit Sitz in Donaueschingen gegründet, setzt sich neben ein paar Neueinsteigern allerdings aus erfahrenen Mitarbeitern zusammen, die bereits für Valve, Sony und Epic gearbeitet haben.

200.000 Mal Sacred

Take 2 und Ascaron freuen sich über den enormen Erfolg des Action-Rollenspiels **Sacred:** Der Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland hat dem Titel einen Platin-Award für mehr als 200.000 verkaufte Exemplare verliehen. **Sacred** wurde bereits von Media Control zum kommerziell erfolgreichsten Spiel aus deutscher Entwicklung 2004 gekürt. Das erste Add-on soll übrigens Ende Mai erscheinen. Eine Vorschau zu **Sacred: Underworld** lesen Sie auf Seite 66.

Bond-Spiel noch 2005

Ende 2005 will Electronic Arts ein James-Bond-Spiel auf Basis des Films **Liebesgrüße aus Moskau** veröffentlichen – unbestätigten Gerüchten zufolge auch für PC. Details über den Spielinhalt sind jedoch noch nicht bekannt. Außerdem kündigte der Publisher neben seinen jährlichen Updates der **FIFA**-, **NHL**- und **Madden**-Spiele eine Umsetzung des Films **Harry Potter und der Feuerkelch** an.

Atari schließt US-Filialen

Der finanziell angeschlagene Publisher Atari schließt seine beiden Studios in Kalifornien und Massachusetts. Marketing und Produktionsaufgaben sollen künftig zentral von New York aus erledigt werden. Die Entscheidung verkündete der neue Vorstandschef Jim Capparo, nachdem ein Umsatzrückgang um fast 30 Millionen Dollar im vergangenen Quartal bekannt wurde. Für das laufende Vierteljahr prognostiziert Atari einen Verlust von rund 10 Millionen Dollar.

Kommt Diablo 3?

Eine Job-Annonce von Blizzard lässt **Diablo**-Fans hoffen: Die Kalifornier suchen einen erfahrenen Spieldesigner, um das Team, das bereits **Diablo 1** und **2** entwickelte, bei einem in Kürze startenden Projekt zu führen. Zu den wichtigsten Anforderungen gehören auch besondere Rollenspielkenntnisse. Das könnte ein Hinweis auf einen möglichen dritten Teil des Action-Rollenspiels sein.

EA plant Superman-Spiel

Weniger Geheimniskrämerei als Blizzard (siehe Meldung oben) praktiziert Electronic Arts: In einer Stellenanzeige von EA ist zu lesen, dass das Studio Tiburon an einem Spiel zum Comic-Helden Superman arbeitet. Die Entwicklung steckt vermutlich noch in den Kinderschuhen, da unter anderem Produzenten, Spiel- und Leveldesigner sowie Art Directors gesucht werden.

Ion Storm macht dicht

Das Entwicklerstudio Ion Storm, das zuletzt die Spiele **Deus Ex 2** und **Thief: Deadly Shadows** programmierte, wurde von Publisher Eidos geschlossen. Grund sind die enttäuschenden Verkaufszahlen der beiden Titel. Dass es nicht gut um Ion Storm stand, darauf deutete bereits im vergangenen Jahr der Weggang der Chefdesigner Harvey und Randy Smith hin.

Update

Brothers in Arms
(Gearbox/17. März 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Ubisoft besuchte die PC-Games-Redaktion mit einer spielbaren Version von **Brothers in Arms** im Gepäck. Zum ersten Mal konnten wir uns in den drei Tutorial-Levels von den Qualitäten des Normandie-Shooters überzeugen: Zuerst schlagen Sie sich nach dem Not-Absprung aus dem Flugzeug im Alleingang durch die Dunkelheit, um Ihr verstreutes Team aufzusammeln. Danach lernen Sie die Spielmechanik kennen, die sich von gewöhnlichen Ego-Shootern unterscheidet: Wer einfach nach vorne stürmt, geht sofort im Kugelhagel unter. Per Tastendruck müssen Sie Kommandos an Ihre Mitstreiter geben, zum Beispiel „Unterdrückungsfeuer starten". Dann schleichen Sie sich an Hecken, Zäunen und ausgebombten Häusern vorbei, um den Gegner von der Flanke aus in die Zange zu nehmen. Trotz starker Taktikanleihen geht die Bedienung sehr leicht von der Hand: Wie in **Republic Commando** genügt ein simpler Tastendruck, damit die Team-Kameraden spuren.


Brothers in Arms

X2: Die Rückkehr
(Egosoft/2. Quartal 2005)

WELTRAUM-SIMULATION | Grafisch bleibt **X2: Die Rückkehr** weitgehend auf dem Niveau des Vorgängers, **X2: Die Bedrohung**. Erweiterungen und Verbesserungen betreffen vor allem den Spielinhalt. So soll die Story diesmal umfangreicher und zugänglicher sein: Wer will, verfolgt die Geschichte um eine mysteriöse Piratenbande namens Yaki am Stück. Einsteiger freuen sich über auflockernde Mini-Missionen mit Verfolgungsjagden durch futuristische Städte: Der Computer steuert knapp an Hindernissen vorbei, Sie bedienen währenddessen die Bordkanonen. Zur Belohnung gibt's nach der Action-Sequenz neue Technologien fürs Raumschiff. Über alle weiteren Neuerungen informieren wir Sie in einer Vorschau in der nächsten PC Games.


Sparta


X2: Die Rückkehr

Sparta: Ancient Wars
(IMC/2006)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Sparta: Ancient Wars möchte sich zukünftig in einem Atemzug mit der Age-of-Empires-Serie genannt hören: Auch hier gibt es historisch angehauchte Echtzeit-Schlachten mit drei unterschiedlichen Völkern. Im Mittelpunkt steht der Held Peloponnes, der in der griechischen Antike 30 Missionen besteht. Als besonderes Feature nennen die Entwickler die fürs Genre untypisch aufwändige 3D-Engine.

Delta Force: Reloaded
(Novalogic/2. Quartal 2005)

TAKTIK-SHOOTER | Novalogic haucht dem Action-Klassiker **Delta Force** Leben ein: Die Neuauflage des Taktik-Shooters soll für unter 30 Euro in die Läden kommen. Damit Sie beim Anblick der sieben Jahre alten Grafik-Engine nicht erblinden, wurden Models und Partikeleffekte überarbeitet. Zu den 25 Maps des Originals gesellen sich 25 neue Coop-Missionen.


Counter-Strike Source

Counter-Strike Source
(Valve/Erhältlich)

TAKTIK-SHOOTER | Valve hält sein Versprechen und liefert Kartennachschub für **Counter-Strike Source**. Im Februar soll die neue Map cs_compound erscheinen. Viele Spieler wünschen sich jedoch, dass sich Valve endlich auch an die Umsetzung alter Turnierkarten wie de_train macht.

Bleiben Sie auf dem Laufenden: Der Titel unserer Rubrik „Update" ist Programm – hier gibt's die neuesten Meldungen aus den Studios plus aktueller Bilder.



F.E.A.R.



Driver 3





Freedom Force 2



Söldner: Marine Corps

Söldner: Marine Corps

(Wings Simulations/11. März 2005)

MULTIPLAYER-SHOOTER | Obwohl Jowood im Januar die Schließung des Hattinger Entwicklerstudios Wings Simulations (**Panzer Elite**) bekannt gab, erscheint das erste **Söldner**-Add-on wie geplant am 11. März. Schauplatz von **Marine Corps** sind zehn große Wüstenszenarien. Der Großteil spielt in unmittelbarer Küstennähe und lädt zu einer Bootsfahrt mit den neuen Wasserfahrzeugen ein. Schlachtschiffe erwarten Sie allerdings nicht, stattdessen kommen Patrouillenboote und Jetski zum Einsatz. Neben 28 zusätzlichen Ballermännern, dem Leopard-Kampfpanzer und dem Eurofighter wartet **Marine Corps** mit realistischeren Soundeffekten und einigen Gameplay-Verbesserungen auf. Die Karte wurde beispielsweise ebenso wie der Commander-Modus komplett überarbeitet. Außerdem gibt es endlich Waffenbeschreibungen und vorgefertigte Ausrüstungssets stehen zur Wahl.

Freedom Force 2

(Irrational Games/April 2005)

ACTION-ADVENTURE | Auch im zweiten Teil des Superheldenspiels **Freedom Force vs. The 3rd Reich** wird der Weltfrieden bedroht. Gemeinsam mit Minuteman und seinen heroischen Kollegen kämpfen Sie in 25 Einzelspielermissionen gegen den Oberschurken Blitzkrieg und seine verbrecherischen Gefolgsleute. An dem rundenbasierten Spielablauf sowie der witzigen 3D-Optik hat sich nichts geändert, wovon wir uns beim ausführlichen Probespielen mit Chef-Entwickler Ken Livine überzeugten. Neu ist hingegen der in eine Story eingebettete Mehrspieler-Modus für bis zu vier Kontrahenten.

F.E.A.R.

(Monolith/2. Quartal 2005)

EGO-SHOOTER | In Paris konnten wir zum ersten Mal den Mehrspieler-Modus des Grusel-Shooters **F.E.A.R.** antesten. Die zwei gespielten Karten waren gut ausbalanciert und passten hervorragend zur düsteren Atmosphäre der Einzelspielerkampagne. Besonders interessant sind die Nahkampfattacken. Mit der richtigen Tastenkombination springt Ihr Charakter im Martial-Arts-Stil den Gegner an oder rutscht ihm in die Beine. Bei den Spielvarianten setzt Monolith neben Elimination, Deathmatch und Team-Deathmatch auf das neuartige Slomo-Deathmatch. Die Mannschaft, die zuerst das Zeitlupen-Extra einsammelt, kann etwa 20 Sekunden lang das Spielgeschehen für die Gegner dermaßen verlangsamen, dass diese sich kaum noch bewegen können.

Zehn kleine Negerlein

(The Adventure Company/2005)

ADVENTURE | Der Roman von Agatha Christie wird für den PC umgesetzt. Die Geschichte dreht sich um zehn Personen, die eine Villa auf Shipwreck Island bewohnen. Als einer nach dem anderen stirbt, muss der Spieler die Todesfälle aufklären.

Driver 3

(Reflections/März 2005)

ACTION-ADVENTURE | Einem Bericht der Entwickler Reflections zufolge soll die PC-Version des Action-Adventures **Driver 3** drei exklusive Zusätze enthalten. Konkret werden ein zwölfminütiges Making-of-Video sowie eine Zusatzmission genannt. Darin muss der Protagonist und Undercover-Polizist Tanner ein Attentat verhindern.

Premiere

Mashed: Fully Loaded
(Empire Interactive/2005)

ACTION-RENNSPIEL | Es ist kein Add-on. Es ist auch kein Nachfolger. Es ist eine Neuauflage des alten **Mashed** (PC-Games-Wertung: 74 Punkte). **Fully Loaded** soll im Gegensatz zum Original in technisch fortschrittlicher Grafik erstrahlen, eine übersichtlichere Kameraperspektive enthalten und über ein ausgewogeneres Extras-System verfügen. Darüber hinaus planen die Entwickler zusätzliche Turnier- und Trainings-Modi, für die weitere Strecken designt werden.

Sudeki
(Microsoft/25. März 2005)

ACTION-ROLLENSPIEL | Die PC-Umsetzung von **Sudeki** kommt. Das bestätigte Entwickler Climax in einer Pressemitteilung. Hier übernehmen die Spieler die Rollen von vier Kämpfern, um sich mittels Spezialattacken durch Monsterhorden zu schlagen. Auffallend ist der japanische Kampf- und Grafikstil: Die Figuren tragen deutliche Anime-Züge (große Augen, lange Beine, buntes Haar), die Gefechte ähneln Schlachtsequenzen aus Samurai-Filmen. Etliche Skills, Quests und Rätsel verleihen **Sudeki** neben der Action auch Rollenspielqualitäten.

Need for Speed: Most Wanted
(Electronic Arts/November 2005)

ACTION-RENNSPIEL | Offiziell äußerte sich Electronic Arts noch nicht über das neue **Need for Speed** mit dem Untertitel **Most Wanted**. Doch trotzdem sind bereits ein paar Detailinformationen aufgetaucht: So werden beim neunten Teil vor allem Verfolgungsjagden mit der Polizei in den Mittelpunkt rücken. Für spektakuläre Ausweichmanöver gibt es Punkte. Als Spielmodi wurden Outrun, Rundkurs, Radarfallenfotos und Sprint genannt. Rennen bei Nacht soll es im Gegensatz zu **Need for Speed: Underground** nicht geben; dafür bestaunen Sie die auf- und untergehende Sonne während der Rennen.

Seven Kingdoms: Conquest
(Enlight/September 2005)

ECHTZEIT-STRATEGIE | Vor sechs Jahren erschien der zweite Teil, jetzt endlich kündigte Enlight eine Fortsetzung an: **Conquest** beginnt 3.000 Jahre v. Chr. in Ägypten und zieht sich bis ins Jahr 3000. Die Zeitspanne ähnelt damit der aus **Empire Earth**. Neben 14 Völkern, von denen die eine Hälfte Menschen, die andere Dämonen sind, versprechen die Entwickler eine rundum erneuerte 3D-Optik.

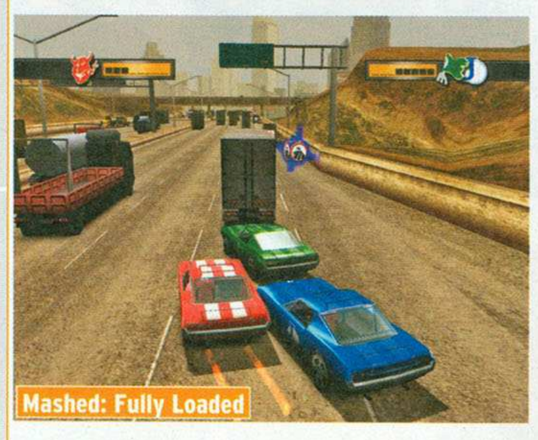
Constantine
(Ubisoft/24.02.2005)

ACTION | Am 17. Februar lief **Constantine**, der Action-Film mit Keanu Reeves, in Deutschland an. Ubisoft liefert das passende Computerspiel dazu: Sie sind John Constantine und nehmen an der Seite einer schönen Frau den Kampf gegen Dämonen auf, die in Los Angeles ihr Unwesen treiben.

Knights of the Old Republic 3
(Obsidian Studios/unbekannt)

ROLLENSPIEL | **KotOR 2** ist erschienen und schon entstehen Gerüchte um Teil 3: Dieser soll sich in Entwicklung befinden und ein Grafik-Update bieten. Außerdem sollen Kämpfe darin einen zusätzlichen Schwerpunkt bilden.


Sudeki

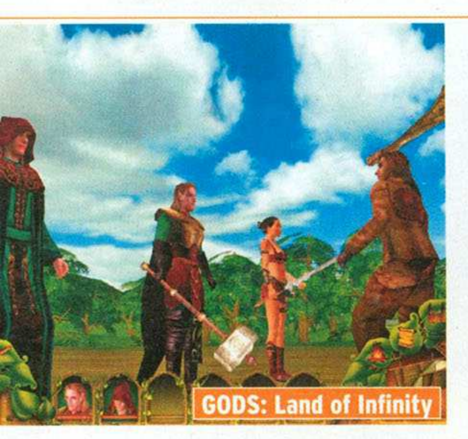

Mashed: Fully Loaded


Seven Kingdoms: Conquest



Constantine

Wissen, was künftig gespielt wird: In der Rubrik „Premiere" erwarten Sie erste Bilder und brandheiße Facts, frisch aus den Entwicklungs-Studios!


GODS: Land of Infinity


Emergency Room


Heavyweight Thunder



Crime Life: Gang Wars

GODS: Land of Infinity

(Cypron Studios/Frühling 2005)

ROLLENSPIEL | Die Entscheidungsfreiheit, die man in **Knights of the Old Republic** hat, scheint auch russische Entwickler wie die Cypron Studios zu inspirieren: In **GODS** lenken Sie Ihre Party durch eine Fantasy-Welt und spielen Gauner oder Held. Ähnlich nichtlinear wie die Entwicklung Ihres Helden verläuft angeblich die Geschichte: Ob Sie Gutes tun oder Böses, beeinflusst das Schicksal des Landes.

Emergency Room

(Legacy Entertainment/November 2005)

ARZT-SIMULATION | Die Entwickler, die bereits die Krimiserie **Law & Order** für den PC umsetzten, arbeiten an einer weiteren Adaption: Diesmal befindet sich die Arztserie **Emergency Room** unter dem Designerskalpell. Schauplatz ist das County General Hospital in Chicago, wo Sie aus der Draufsicht die Aktionen der Ärzte steuern. Damit der Wiedererkennungswert mit dem TV-Vorbild nicht verloren geht, verpflichteten die Entwickler die Originalsprecher der Serie.

Crime Life: Gang Wars

(Konami/2005)

ACTION-ADVENTURE | Einst waren die Outlawz die gefürchtetste Gang von Grand Central City, einer Metropole im Stile von Los Angeles. Doch dann kamen die Headhunterz und alles wurde anders. Sie spielen einen aufstrebenden Gangster, der den Spieß wieder umdrehen soll. Es gilt, Aufträge für Ihren Gang-Anführer zu lösen, um sich Respekt auf der Straße zu verschaffen. Ähnlich wie in **GTA San Andreas** steht Ihnen eine Großstadt zur Erkundung bereit. Auch bei der Musikuntermalung orientiert sich Konami an Rockstar: Ein Hip-Hop-Soundtrack soll authentische Atmosphäre erzeugen.

Heavyweight Thunder

(Iridon Interactive/März 2005)

BOXSIMULATION | Oh Wunder: ein Boxspiel für den PC! **Heavyweight Thunder** ist Manager- und Action-Spiel zugleich. Im Ring treten Sie aus der First-Person-Perspektive gegen Ihre Widersacher an, wobei Mausbewegungen die Arme der Spielfigur kreisen lassen. Außerhalb kümmern Sie sich um die Einstellung neuer Trainer, die Sie vom Preisgeld bezahlen. Je öfter Sie sich im Kampf üben, desto mehr Spezialschläge werden möglich. Der Titel soll für 20 Euro auf den Markt kommen.

Hellforces

(Buka/März 2005)

EGO-SHOOTER | Die Entwickler von **Hellforces** spielen wohl gern **Doom 3**: Als ein Experiment schief geht, überfallen Zombies die Erde. Mit einem Standard-Waffenarsenal wehren Sie sich gegen die Bedrohung, zwischendurch sollen die sarkastischen Sprüche der Hauptfigur zum Schmunzeln animieren.

Overdose

(Take 2/2. Quartal 2005)

SHOOTER | Die dänischen Newcomer von Deadline Games arbeiten an **Overdose**. Darin schlüpft der Spieler in die Rolle eines DEA-Agenten, um ein mexikanisches Drogenkartell zu zerschlagen. Details sind keine bekannt, doch ironischerweise steht bereits fest, dass es einen Nachfolger geben wird.



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 174) oder unter www.pcgames.de!

Most Wanted

Top 3 Verschiebungen



1

STALKER | Die Nachricht hat niemanden ernsthaft überrascht: **STALKER** kommt definitiv nicht mehr im Mai 2005, sondern wurde auf unbestimmte Zeit in die zweite Jahreshälfte 2005 verschoben. THQ möchte so den Entwicklern mehr Zeit für die Bug-Suche geben.



2

RCT 3: Platschnass! | Wie schon die Vorgänger bekommt natürlich auch **Rollercoaster Tycoon 3** mindestens ein Add-on. Ab dem 21. Juni gilt es dann, die Besucher mit rund 50 neuen Attraktionen – vornehmlich Wasserbahnen – zu begeistern.



3

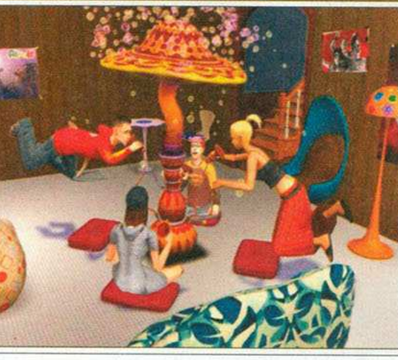
Runaway 2 | Macht seinem Namen als „Ausreißer" alle Ehre: Der wunderschöne **Black Mirror**-Nachfolger **Nibiru** (Seite 64) bleibt auf absehbare Zeit das einzige „große" Adventure. Denn **Runaway 2** verschiebt sich vom 2. auf das 4. Quartal 2005.

Top Aufsteiger



Battlefield 2 | Letztes Mal überhaupt nicht vertreten, schafft **Battlefield 2** dieses Mal den Sprung unter die Top 5 und steigt auf Platz 4 der Most-Wanted-Charts ein. Der Team-Shooter vor der Kulisse arabischer Krisenherde erscheint bereits im 2. Quartal 2005.

Top Absteiger



Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre | In allerletzter Minute ist das Testmuster des ersten **Sims 2**-Add-ons eingetroffen – die Besprechung folgt also definitiv in der nächsten Ausgabe. Highlights: eine neue Altersklasse und ein ausgedehntes Uni-Gelände.

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Publisher	Entwickler	Termin	Letztes Preview in PCG
1	(1)	–	GTA San Andreas	Action-Adventure	Take 2	Rockstar Games	10. Juni 2005	11/04
2	(2)	–	STALKER	Ego-Shooter	THQ	GSC Gameworld	3. Quartal 2005	02/05
3	(3)	–	Gothic 3	Rollenspiel	Jowood	Piranha Bytes	Ende 2005	07/04
4	(-)	NEU	Battlefield 2	Taktik-Shooter	Electronic Arts	Digital Illusions	2. Quartal 2005	11/04
5	(5)	–	Age of Empires 3	Echtzeit-Strategie	Microsoft	Ensemble Studios	4. Quartal 2005	03/05
6	(4)	▼	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Vivendi	Blizzard	11. Februar 2005	Test in PCG 02/05
7	(8)	▲	Knights of the Old Republic 2	Rollenspiel	Activision	Obsidian Entertainement	10. Februar 2005	Test ab Seite 82
8	(10)	▲	Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	EA LA	1. Quartal 2006	-
9	(6)	▼	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	Illusion Softworks	-	-
10	(7)	▼	Splinter Cell 3: Chaos Theory	Taktik-Shooter	Ubisoft	Ubisoft	23. März 2005	02/05
11	(9)	▼	Elder Scrolls 4: Oblivion	Action-Rollenspiel	Take 2	Bethesda Softworks	2005	12/04
12	(11)	▼	Quake 4	Ego-Shooter	Activision	Raven Software	3. Quartal 2005	11/04
13	(12)	▼	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox Software	17. März 2005	01/05
14	(18)	▲	Anno 3	Aufbau-Strategie	Sunflowers	Related Designs	4. Quartal 2006	10/04
15	(14)	▼	Dungeon Siege 2	Action-Rollenspiel	Microsoft	Gas Powered Games	2. Quartal 2005	-
16	(17)	▲	F.E.A.R.	Ego-Shooter	Vivendi	Monoloth	7. Juni 2005	-
17	(-)	NEU	Act of War	Echtzeit-Strategie	Atari	Eugen Systems	17. März 2005	Vorschau ab Seite 42
18	(13)	▼	Stronghold 2	Aufbau-Strategie	Take 2	Firefly Studios	April 2005	12/04
19	(20)	▲	Civilization 4	Runden-Strategie	Take 2	Firaxis Games	2005	-
20	(-)	NEU	Doom 3: Resurrection of Evil	Ego-Shooter	Activision	Id Software	4. April 2005	-
21	(21)	–	Return to Castle Wolfenstein 2	Ego-Shooter	Activision	Nicht bekannt	Nicht bekannt	-
22	(26)	▲	Black & White 2	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	Black & White Studios	2005	06/04
23	(32)	▲	Star Wars: Empire at War	Echtzeit-Strategie	Lucas Arts	Petroglyph	3. Quartal 2005	03/05
24	(30)	▲	X2: Die Rückkehr	Wirtschaftssimulation	Deep Silver	Egosoft	2. Quartal 2005	-
25	(19)	▼	Empire Earth 2	Echtzeit-Strategie	Vivendi	Mad Doc Software	2. Quartal 2005	-
26	(38)	▲	Swat 4: Global Strike Team	Taktik-Shooter	VU Games	Irrational Games	1. Quartal 2005	03/05
27	(23)	▼	Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	Bohemia Interactive	2. Quartal 2006	-
28	(25)	▼	Sacred: Underworld	Action-Rollenspiel	Take 2	Ascaron	23. März 2005	Vorschau ab Seite 66
29	(24)	▼	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	Take 2	3D Realms	„When it's done"	-
30	(28)	▼	Dungeon Lords	Action-Rollenspiel	Crimson Cow	Heuristic Park	20. April 2005	Vorschau ab Seite 60
31	(34)	▲	Deus Ex 3	Action-Adventure	Eidos	Ion Storm	2006	-
32	(-)	NEU	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Atari	Obsidian Entertainement	2006	-
33	(-)	NEU	Die Siedler 5: Add-on	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Blue Byte	März 2005	03/05
34	(31)	▼	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks	Nicht bekannt	-
35	(47)	▲	Codename Panzers: Phase Two	Echtzeit-Taktik	CDV	Stormregion	2. Quartal 2005	-
36	(-)	–	Brothers in Arms 2	Taktik-Shooter	Ubisoft	Gearbox Software	2006	-
37	(15)	▼	Die Sims 2: Wilde Campus-Jahre	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Maxis	10. März 2005	03/05
38	(22)	▼	Earth 2160	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	Reality Pump	2. Quartal 2005	02/05
39	(37)	▼	Stargate SG-1	Action-Adventure	Jowood	Perception	4. Quartal 2005	-
40	(27)	▼	Hitman 4: Blood Money	Action-Adventure	Eidos	IO Interactive	2. Quartal 2005	Vorschau ab Seite 62
41	(29)	▼	Driver 3	Rennspiel	Atari	Reflections	17. März 2005	05/04
42	(33)	▼	Spellforce 2	Echtzeit-Strategie	Jowood	Phenomic	3. Quartal 2005	-
43	(35)	▼	Republic Commando	Ego-Shooter	Activision	Lucas Arts	1. März 2005	Test in diesem Heft
44	(44)	–	World Racing 2	Rennspiel	TDK	Synetic	1. Quartal 2005	03/05
45	(46)	▲	Rainbow Six 4	Taktik-Shooter	Ubisoft	Red Storm	2. Quartal 2005	03/05
46	(-)	NEU	Blitzkrieg 2	Echtzeit-Strategie	CDV	Nival Interactive	April 2005	05/04
47	(48)	▲	Vietcong 2	3D-Shooter	Take 2	Illusion Softworks	Nicht bekannt	-
48	(41)	NEU	Cossacks 2	Echtzeit-Strategie	CDV	GSC Game World	1. Quartal 2005	-
49	(43)	▼	Starcraft: Ghost	Action-Adventure	Vivendi	Blizzard	Nicht bekannt	-
50	(39)	▼	Silent Hunter 3	Simulation	Ubisoft	Ubisoft	1. Quartal 2005	-


UMTS
Es geht nichts über einen tollen Fernsehabend, auch unterwegs.
vodafone live!
Jetzt TV-Highlights aufs UMTS-Handy holen: mit Vodafone-MobileTV.*
Wenn es darum geht, auch unterwegs gute Unterhaltung einzuschalten, können wir helfen. Mit ausgewählten TV-Highlights für Ihr UMTS-Handy, wie zum Beispiel TV total, Ladykracher, Fußball-Bundesliga, MTV Charts und vieles mehr. Einfach unterwegs einschalten: Vodafone live! powered by UMTS. www.vodafone.de
RTL
RTLmobile
tv total
MTV
MUSIC TELEVISION
BUNDES LIGA
N24
vodafone
How are you?
* Ausgewählte Spezial-Inhalte für UMTS-Handys mit je nach Kanal tägl. od. wöchentl. wechselndem Programm von 10–60 Minuten Länge. Vodafone UMTS bereits in 700 dt. Städten. Die Nutzung von Vodafone-MobileTV setzt einen Vodafone Kundenvertrag über eine Mobilfunkkarte im Tarif Vodafone UMTS-SpezialPaket 50/100/200 oder 500 voraus.



Jetzt abstimmen per SMS (siehe Seite 174) oder unter www.pcgames.de!

Lesercharts

Chartbreaker des Monats

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Dank zweier prächtiger Add-ons sowie vieler Verbesserungen durch eine aktive Mod-Szene ist der Klassiker sowohl optisch wie auch spielerisch noch auf der Höhe der Zeit. Der kürzlich angekündigte Nachfolger Elder Scrolls 4: Oblivion dürfte sein Übriges dazu beigetragen haben, dass Morrowind unsere Leser immer noch fasziniert.

Top 10 Deutschland

1. World of Warcraft
2. Knights of the Old Republic 2
3. Half-Life 2
4. HdR: Schlacht um Mittelerde
5. Die Sims 2
6. Need for Speed: Underground 2
7. Die Siedler: Das Erbe der Könige
8. Hearts of Iron 2
9. Emergency 3
10. C&C Generäle

Quelle: SATURN

Was spielt man in ...

1. Half-Life 2
2. Die Sims 2
3. DHdR: Schlacht um Mittelerde
4. World of Warcraft
5. Call of Duty
6. Die Sims Deluxe
7. Rollercoaster Tycoon 3
8. Zoo Tycoon 2
9. Call of Duty: United Offensive
10. Sid Meier's Pirates



Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Einzelspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Half-Life 2	Ego-Shooter	96	12/04
2	(3)	▲	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
3	(2)	▼	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	89	12/04
4	(5)	▲	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
5	(6)	▲	Gothic 2 + Add-on	Rollenspiel	90	10/03
6	(4)	▼	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
7	(7)	–	Vampire 2: Bloodlines	Rollenspiel	88	02/05
8	(9)	▲	Die Sims 2	Aufbau-Strategie	90	10/04
9	(10)	▲	Die Siedler: Das Erbe der Könige	Aufbau-Strategie	85	01/05
10	(8)	▼	GTA Vice City	Action-Adventure	91	07/03
11	(11)	–	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
12	(12)	–	Medal of Honor: Pacific Assault	Ego-Shooter	83	01/05
13	(24)	▲	Morrowind + Add-ons	Rollenspiel	91	07/02
14	(25)	▲	Knights of the Old Republic	Rollenspiel	92	01/04
15	(18)	▲	Civilization 3	Runden-Strategie	85	04/02
16	(22)	▲	Sid Meier's Pirates!	Action-Adventure	80	02/05
17	(15)	▼	Anno 1503 + Add-on	Aufbau-Strategie	89	02/03
18	(13)	▼	Rome: Total War	Runden-Strategie	84	11/04
19	(23)	▲	Gothic	Rollenspiel	85	03/02
20	(19)	▼	Need for Speed: Underground	Rennspiel	86	01/04
21	(16)	▼	Baldur's Gate 2 + Add-ons	Rollenspiel	89	11/00
22	(21)	▼	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
23	(-)	NEU	X 2: Die Bedrohung	Wirftschaftssimulation	82	03/04
24	(17)	▼	Half-Life (dt.) + Add-ons	Ego-Shooter	91	12/98
25	(14)	▼	Fußballmanager 2005	Wirtschaftssimulation	90	11/04

Dauerbrenner des Monats



Diablo 2 + Add-on | Das süchtig machende Action-Rollenspiel begeistert seit Jahren vor allem Online-Spieler und ist aus den Charts nicht mehr wegzudenken. PC-Games-Leser freuten sich über die Vollversion des Kultspiels auf drei CDs in Ausgabe 01/05.

Absteiger des Monats



Fußballmanager 2005 | Hat die Wirtschaftssimulation vor Weihnachten einen Erstliga-reifen Verkaufsstart hingelegt, legt der neue Fußballmanager nun eine Winterpause in den Charts ein. Der jüngste Patch 1.02 korrigiert weitere logische und technische Bugs.

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser (Mehrspieler)

Rang	(Vormonat)	Tendenz	Titel	Genre	Wertung PC Games	Test in Ausgabe
1	(1)	–	Counter-Strike 1.6	Multiplayer-Shooter	85	05/04
2	(2)	–	Doom 3	Ego-Shooter	90	10/04
3	(3)	–	Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	92	05/04
4	(8)	▲	Battlefield 1942	Multiplayer-Shooter	83	11/02
5	(4)	▼	Warcraft 3 + Add-on	Echtzeit-Strategie	92	08/02
6	(9)	▲	C&C Generäle + Add-on	Echtzeit-Strategie	85	10/03
7	(6)	▼	Counter-Strike: Source	Multiplayer-Shooter	90	12/04
8	(7)	▼	Call of Duty + Add-on	Ego-Shooter	86	12/03
9	(5)	▼	Diablo 2 + Add-on	Action-Rollenspiel	86	08/00
10	(10)	–	Unreal Tournament 2004 (dt.)	Multiplayer-Shooter	89	05/04
11	(13)	▲	HdR: Schlacht um Mittelerde	Echtzeit-Strategie	93	01/05
12	(-)	NEU	Need for Speed: Underground 2	Rennspiel	89	12/04
13	(14)	▲	World of Warcraft	Online-Rollenspiel	94	02/05
14	(12)	▼	Half-Life 2 Deathmatch	Multiplayer-Shooter	–	-
15	(-)	NEU	Age of Empires 2 + Add-on	Aufbau-Strategie	85	11/99
16	(11)	▼	Battlefield Vietnam	Multiplayer-Shooter	88	05/04
17	(17)	–	Starcraft + Add-on	Echtzeit-Strategie	90	06/98
18	(15)	▼	Star Wars: Battlefront	Multiplayer-Shooter	81	12/04
19	(-)	NEU	Sacred	Action-Rollenspiel	85	03/04
20	(21)	▲	Unreal Tournament 2003 (dt.)	Multiplayer-Shooter	92	11/02
21	(20)	▼	FIFA 2005	Fußball-Simulation	84	11/04
22	(16)	▲	Dawn of War	Echtzeit-Strategie	85	11/04
23	(18)	▼	Medal of Honor: AA (dt.) + Add-on	Ego-Shooter	86	02/02
24	(24)	–	Age of Mythology + Add-on	Aufbau-Strategie	92	11/02
25	(19)	▼	Joint Operations + Add-on	Multiplayer-Shooter	85	02/05

Basierend auf einer wahren Geschichte!









www.brothersinarmsgame.com

designed by: room22















Der Pate

Nach zwei Jahren Geheimniskrämerei enthüllte EA in New York erstmals das Spiel zum Mafia-Epos Der Pate. PC Games war bei der Premiere in New York für Sie vor Ort.

Interaktive Filmumsetzungen zählten noch vor einigen Jahren zu den Schreckgespenstern der Spieleszene: Eilig zusammengeschusterte Machwerke, bei denen lediglich die Charaktere angepasst wurden, waren meist ein Garant für Wertungen nahe dem Nullpunkt. Doch dies hat sich spätestens seit **Schlacht um Mittelerde** und **Riddick** gründlich geändert. Spielepublisher und Filmindustrie scheinen sich in vielen Fällen zusammengerauft zu haben und planen Games zu Filmen offenbar sorgfältiger. Vor allem die Geheimhaltung klappt: Electronic Arts werkelt nämlich bereits seit zwei Jahren im Verborgenen an dem Gangster-Epos **Der Pate**. Alleine für die Designphase gingen zwölf Monate ins Land – gut doppelt bis dreimal so viel Zeit wie bei anderen Spielen. Entsprechend aufwendig inszenierte Electronic Arts die Premierenfeier in Little Italy in New York mit Stars und Sternchen auf dem roten Teppich. Hinter vorgehaltener Hand wird bereits vom „wichtigsten Spiel" für den Publisher in diesem Jahr gemunkelt.

Action ohne Nachspiel

Das Epos, das ja in der Leinwandvorlage beileibe kein Actionfilm, sondern eher eine Sozialstudie ist, scheint auf den ersten Blick nicht so recht in eine Genre-Schublade zu passen. Der



FEUERGEFECHT Diese Szene auf Basis der Spiel-Engine stammt aus einer...

Plot ist eher dialog- als actionlastig, sodass es schwierig erscheint, die Filmhandlung nachzuspielen. Das Spielkonzept erinnert an **GTA Vice City** oder eben **Mafia**. Als Juniorgangster arbeitet man sich im Clan des Don Corleone, im Film von Hollywoodlegende Marlon Brando dargestellt, durch erfolgreich erledigte Aufträge hoch. Die dunklen Machenschaften, in die der Spieler verstrickt wird, finden im New York der 40er- und 50er-Jahre statt. Die Handlung des Films liefert allerdings lediglich den Rahmen für das Spiel, nicht aber einen sklavisch abzuarbeitenden Aufgabenplan. „Wir nutzen die Geschichte von **Der Pate** quasi als Handlungsrahmen, bei dem es natürlich mit dem eigenen Spielverlauf Berührungspunkte gibt", erklärt EAs Kreativ-Direktor Philip Campbell. „Aber man spielt hier nicht den Film nach. Es ist eine Geschichte über dich selbst. Es geht also darum, dass man als Mobster Manhattan kontrolliert und seine ganz eigenen Ziele verfolgt, anstatt eine vorgegebene Handlung nachzuspielen." Da der Spieler damit nicht in die Rolle eines der Filmcharaktere schlüpft, soll ein spezieller Charakter-Editor eingebaut werden, ähnlich wie etwa bei **Tiger Woods**. Damit entwirft man zunächst seinen eigenen Italoamerikaner, dessen Konterfei und Gestalt in einem Editor mit einem hohen Detailgrad selbst gebastelt werden darf.

Vice City der 40er-Jahre

Zwar erinnert das Konzept mit relativ frei wählbaren Missionen an **GTA Vice City** oder **Mafia**; von Trittbrettfahrerei will EA-Produzent Hunter Smith jedoch nichts wissen. „Wir wollen eine lebendige Welt schaffen, anstatt den Spieler durch ein völlig offenes Areal zu schicken, in dem er einfach durch leere Räume marschiert", verspricht der Amerikaner. „Vieles in unserem Spiel entwickelt ein eigenes Gedächtnis. Die meisten der Aktionen des Spielers haben im späteren Verlauf des Spiels Konsequenzen und ändern damit auch die Handlung. Wenn man zum Beispiel jemanden zusammenschlägt, wird das andere Folgen haben, als wenn man einfach nur mit jemanden spricht. Dies wirkt sich nicht nur auf den Umgang mit dieser einen Person aus, sondern auch auf den Ruf, den man sich in der Nachbarschaft erwirbt." Und gerade der in der Nachbarschaft und im Familienclan erworbene Respekt bestimmt über Wohl und Wehe auf dem Weg nach oben auf der Karriereleiter. Da die alleinige Anwendung roher Gewalt sinnlos ist, steht dem Spieler ein gewisses Handlungsspektrum zur Verfügung, um sein Stadtviertel unter Kontrolle zu bringen. „Es geht darum, Strippen zu ziehen",

Überzeugen, nicht überreden

Um sich aus den Niederungen des Kleinganoventums zum ehrenwerten Mitglied der Familie emporzuarbeiten, darf verhandelt, erpresst und geprügelt werden.



Ungebeten: Als redegewandter Mafioso freundet man sich mit dem Gemüsehändler an. Mit einem bedeutungsschwangeren Seitenblick zeigt der dankbare Chinese, hinter welchem Regal ein Gegner lauert.



Kaliber 38: Ein Trommelrevolver in Höhe der Nasenwurzel verdeutlicht dem Schlachter, welche Familie im Viertel das Sagen hat. Doch Vorsicht: Zu viel Gewalt fördert nicht den zum Aufstieg im Clan erforderlichen Respekt.



Wer nicht hören will ... Ernsthafter Widerstand wird per Faustkampf gebrochen. Zeugen sind unerwünscht, da sich die Scharmützel schnell herumsprechen. Vor dem Kampf muss der Mafioso die Umgebung absichern.



... Sequenz, bei der der Pate wie im Film vor einem Frisörladen niedergeschossen und lebensgefährlich verletzt wird.



KLEIDER MACHEN LEUTE Die speziell für den Paten entwickelte Grafik-Engine kann selbst den Faltenwurf im Hemd des Mafioso animiert darstellen; auch die Stadt wurde der Vorlage originalgetreu nachempfunden.

Lies es mir von den Lippen

Um langwierige Dialoge zu vermeiden, setzt Electronic Arts auf ausgefeilte Gesichtsanimationen, aus denen der Gemütszustand der Gesprächspartner herauszulesen ist.



Der Metzgermeister im Viertel wird zunächst detailliert porträtiert und dann animiert. Aus den Gesichtszügen sollen Reaktionen im Gespräch ablesbar sein. Dies verkürzt langwierige Dialogszenen entscheidend und gibt Hinweise auf die optimale Gesprächsstrategie.





Praktisch filmreif wirkt das fertige Konterfei des Schlachters. Im Spiel verzieht der Metzger das Gesicht angewidert, rollt genervt mit den Augen, lächelt breit oder bibbert vor Angst – je nachdem, ob man sich dem Fleischer vertraulich nähert oder ihn besticht.



Bleibt der Fleischfachverkäufer stur, hilft man mit der Mündung des 38er-Revolvers nach. Hier zittert der Metzger ängstlich; sogar der Schweiß bricht dem italienischen Landsmann sichtlich aus. Bald geht er verzweifelt auf die Schutzgelderpressung ein.



DEM FLUCHTWAGEN HINTERHER Die Action kommt bei aller Diplomatie nicht zu kurz: In Der Pate kann man einerseits Fahrzeuge selbst steuern, andererseits als...

erläutert Mike Olsen, als Senior Producer für das Gameplay zuständig. „Man kann wie Clan-Anwalt Tom Hagen spielen und seine Überzeugungstaktiken anwenden. Man kann sich wie der aufbrausende Sonny Corleone als brutaler Einschüchterer gebärden. Oder man verhält sich wie Michael Corleone, der beide Facetten beherrscht." Während der Spielpremiere in New York wurden bereits erste kurze Trailer mit Zwischensequenzen und Gameplay-Ausschnitte präsentiert. Ähnlich wie bei **Mafia** und **GTA** steuert man seinen organisierten Verbrecher aus der Verfolgerperspektive. Dabei wandert man einerseits zu Fuß durch die Stadt, kann aber auch Fahrzeuge – etwa für Verfolgungsjagden – nutzen.

Technologie vom Feinsten

Obwohl die gezeigten Spielszenen von der PlayStation-2-Version stammten, lässt sich der hohe Detailgrad, den das Team insbesondere für die PC-Version anvisiert, bereits jetzt erahnen. Dank einer offensichtlich sehr hohen Polygonzahl wirken die Texturen auf Gebäuden und Charakteren enorm lebensecht. Da wehen lange Mafiosi-Mäntel beim Gehen mit stilvollem Schattenspiel im Wind, während sogar die von einem umhertorkelnden Trunkenbold geschwenkte Fuselflasche das Sonnenlicht reflektiert. Insbesondere beeindruckt jedoch das Minenspiel der Protagonisten. Verärgerung, Angst oder Selbstbewusstsein lassen sich leicht aus den Gesichtszügen bedrängter Mafiaopfer oder Verhandlungspartner ablesen. Vorteil: Statt ausufernder Dialoge werden lediglich leicht verdauliche Textschnipsel geliefert. In Gesprächssequenzen dient eine am unteren Bildrand eingeblendete Symbolleiste mit den Optionen Bedrohen, Bestechen und Gewalt für entsprechende Handlungsoptionen. Während der Präsentation wurde eine Szene gezeigt, in der der Gangster einen Schlachter zunächst bedroht und schließlich dem bibbernden Metzgermeister eine Pistole an die Nasenwurzel hält, bis dieser schwitzend einer Schutzgeldzahlung zustimmt.



HAU DEN MAFIOSO Im Nahkampf setzt man auch Baseballschläger ein.



BRANDO LEBT Die Hollywoodlegende hat noch vor ihrem Tod das Spiel synchronisiert.



...Bordschütze fungieren und erheblichen Blechschaden mit der Thompson-Maschinenpistole anrichten. Die Kamera fängt spektakuläre Perspektiven ein.

Bei der Einschüchterung eines gegnerischen Gangsters, der die eigenen Schutzgeldzahler in die Mangel nehmen will, geht es schon rabiater zu: Der Mobster sucht den konkurrierenden Mafioso in einem Laden auf, muss jedoch zunächst die Gegend absichern – Zeugen bei Gewalttaten sind unerwünscht, da sonst der Ruf leidet. Dann folgt eine Faustkampfszene, in der man den Gangster mit verschiedenen Angriffsbewegungen verprügelt.

Heimlich & Co.

Andere Spielszenen enthalten Feuergefechte, bei denen genretypisch mit der Maus anvisiert wird. Über Einzelheiten zum Kampfsystem mit Nah- und Fernkampfwaffen schwiegen sich die Offiziellen jedoch aus. Schließlich zeigte man eine kurze Fahrsequenz, in der der Held ein Fluchtfahrzeug verfolgt. Lediglich diese Sequenz wirkte noch unfertig und detailarm, während die anderen Spielszenen liebevoll mit vielen Details und Effekten wie Wind- und Wettereinflüssen inszeniert sind. Doch EA hat noch Spielraum: Produzent David De Martini rechnet mit weiteren neun bis zehn Monaten Entwicklungszeit. Einzelheiten zum Spielsystem, der Anzahl der Missionen oder dem Karrieresystem wollte er allerdings noch nicht verraten. Eine spielbare Version soll erstmals während der E3 im Mai gezeigt werden.

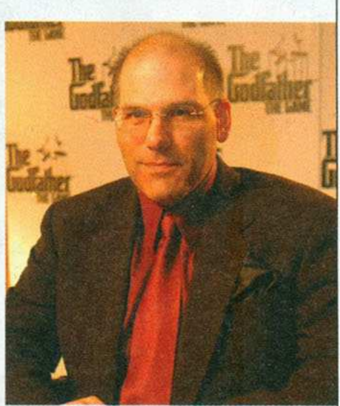
CHRISTOPH HOLOWATY 

*Trotz eines blütenweißen Führungszeugnisses und geringer krimineller Energie dürfte ich Ende des Jahres auf die schiefe Bahn geraten – glücklicherweise nur virtuell. Mit **Der Pate** erwartet uns ähnlich wie bei **Herr der Ringe** nicht etwa ein schnell zusammengeklatschtes Filmspiel, sondern eine sehr sorgfältig gestaltete Welt. Damit dürften Spaghetti-Mobster aus New York eine ernsthafte Konkurrenz für die **GTA**-Ganoven aus San Andreas werden – ich freu mich drauf!*

Entwickler: Electronic Arts
Anbieter: Electronic Arts
Termin: Ende 2005

INTERVIEW MIT DAVID DE MARTINI

„Interaktiver Schlagabtausch wie in einem Pokerspiel"



DAVID DE MARTINI
ist Executive Producer bei EA.

PC Games: Ein Film wie **Der Pate** ist ja nicht gerade ein Actionstreifen, sondern ein episches Werk mit viel Dialog. Wie kann man bei einer solchen Vorlage eine interaktive Geschichte erzählen?

De Martini: „Das ist einer der Hauptgründe, warum wir davon abgekommen sind, eine der Hauptpersonen im Film als Spielecharakter zu verwenden. Man schlüpft also nicht in die Rolle von Sonny Corleone oder Tom Hagen. Man erschafft sich vielmehr selbst als Italoamerikaner im Jahre 1945 und man wird eingeladen, der Familie beizutreten. Man spielt also im Universum von **Der Pate**. Daher haben wir eine offene Handlung um die Story des Films herum gestrickt. Man sieht Szenen, die einem sofort bekannt vorkommen, und man trifft auch über 20 Charaktere, die man vom Film her kennt. Dann wiederum gibt es Handlungen, Szenen und Charaktere, die man eben noch nicht kennt. Das passt alles genau in den epischen Rahmen von **Der Pate**, auch wenn es vielleicht direkt im Film gar nicht gezeigt wird. Um den Reichtum und Wohlstand der Corleone-Familie zu erlangen, muss es einfach jemanden geben, der die schmutzige Arbeit macht. Jemanden, der jeden Tag und sogar jede Minute Entscheidungen trifft und damit die Möglichkeit hat, seinen ganz individuellen Weg zu wählen."

PC Games: Wie soll dann die Interaktion mit den Charakteren realisiert werden, wenn nicht durch klickbare Dialoge, die ja durchaus ermüdend werden können?

De Martini: „Das Spiel lebt ganz wesentlich vom Handlungsspektrum, das einem zur Verfügung steht – und das reicht von Verhandlungen über Bedrohung bis hin zu roher Gewalt. Man muss die Charaktere durchschauen, aber dazu wird man sich nicht durch lange Dialoge klicken. Ich glaube nicht, dass der Spieler das will oder erwartet."

PC Games: Wie soll diese Interaktion genau umgesetzt werden?

De Martini: „Man kann dies fast als interaktiven Schlagabtausch wie bei einem Pokerspiel sehen. Nach einer sehr kurzen Einführung kann man zum Beispiel einem Ladeninhaber Schutz im Stadtviertel anbieten. Dann muss man aufpassen und die Reaktion des Gegenübers beobachten. Sieht derjenige nervös aus, zuversichtlich oder besteht sogar die Möglichkeit, dass ich selbst angegriffen werde? Daraufhin spiele ich meine Karte aus und entscheide, was ich als Nächstes tue. Muss ich jetzt gewalttätig werden, soll ich meine Waffe zeigen oder bedrohe ich ihn mit Worten? Dann folgen wieder ganz kurze Sequenzen, in denen ich die Reaktion beurteile und wieder selbst am Zug bin. Es handelt sich um Aktions- und Reaktionssequenzen, aber eben nicht im Rahmen eines Dialogsystems, sondern in einer actionorientierten, zeitkritischen Szene, in der ich gezwungen bin, schnell eine Entscheidung zu treffen."





ZWISCHENSEQUENZ Die Rettung einer Geisel bringt unseren Mafioso selbst in Gefahr – die Waffe muss dem Angreifer im Nahkampf entrissen werden.

Ein Wochenende in Azeroth

Am Freitag, dem 11. Februar gingen offiziell die europäischen World-of-Warcraft-Server online. PC Games war für Sie live dabei – hier unser Report.

Wir hatten ein turbulentes Wochenende erwartet – doch wie so oft kam alles ganz anders. Was genau in den ersten 72 Stunden von **World of Warcraft** passierte, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Freitag, 00:05 Uhr

Tipps&Tricks-Dinosaurier Stefan Weiß surft auf die deutsche Blizzard-Seite und versucht, **World of Warcraft** zu registrieren. Das Spiel ist schon seit Stunden auf seinem Rechner installiert, da PC Games einen Tag vor Verkaufsstart ein paar Dutzend Versionen von Vivendi geliefert bekommen hat. Laut Gerüchten in verschiedenen Foren soll die Anmeldung um Mitternacht freigeschaltet werden – doch er hat Pech. Es funktioniert nicht. Noch nicht.

Freitag, 2.20 Uhr

Nach zwei Stunden **Sacred** wagt Stefan einen letzten Versuch – dieses Mal geht die Account-Prozedur problemlos über die Bühne. **WoW** startet, der Account wird authentifiziert – und das Spiel patcht erst mal auf Version 1.2.3-de. Zehn Minuten später ist der Download abgeschlossen und **World of Warcraft** auf dem neuesten Stand. **WoW** startet, das Programm schlägt Antonidas als Realm vor – Stefan ist drin.

Freitag, 2.42 Uhr

Sein Ork-Krieger Stryke betritt die Spielwelt ... und stürzt sich gleich in die erste Quest: Zehn scheckige Eber müssen besiegt werden. Einziger Wermutstropfen: Der beliebte und vielseitige Interface-Mod Cosmos (www.cosmosui.org) für **World of Warcraft** funktioniert (noch) nicht mit der deutschen Version.

Freitag, 9:00 Uhr

Die beiden PC-Games-Trainees Felix Schütz und Jan Friedrichsen tapsen in die Büroräume, Redakteur Dirk Gooding hockt schon vor dem PC. „Morgen Jungs, registriert eure Versionen, es geht los", lautet die Begrüßung. Fünf Minuten später sind die drei aufseiten der Horde als Magier, Priester und Krieger unterwegs und boxen sich in Rekordzeit durch die Startgebiete.

Zur gleichen Zeit, an vielen anderen Orten: Ungeduldige **WoW**-Fans stehen bei Media Markt und Co. um die letzten noch verbliebenen Versionen an. Online-Versender Amazon verschickte bereits am Donnerstag eine Pressemitteilung, dass man „ausverkauft" sei. Aufgrund der begrenzten Zahl an Servern stehen nicht beliebig viele Plätze zur Verfügung; wer jetzt noch **World of Warcraft** kaufen will, muss sich sputen.

Freitag, 11:20 Uhr

Wie von **WoW**-Veteran und Ex-PC-Games-Chefredakteur Oliver Menne prophezeit, steigen die Pings im Laufe des Vormittags rapide an. Anfangs lagen diese noch bei 50 bis 100 ms (= was perfekt spielbar ist), mittlerweile wird jedoch schon die 1.000-Millisekunden-Marke überschritten (was einer Verzögerung von einer Sekunde entspricht). Ein Grund dürfte die Vielzahl an Spielern überall in Deutschland sein, die sich jetzt gerade registrieren und



Quelle: Umfrage unter mehr als 2.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



Quelle: Umfrage unter mehr als 2.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



Quelle: Umfrage unter mehr als 2.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.



Quelle: Umfrage unter mehr als 2.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

ins Spiel einsteigen. Den Ansturm der Fans erkennt man vor allem in den Startgebieten: Diese Gegenden sind schon jetzt so pickepackevoll mit Spielern, dass einem die Monster dort schon fast Leid tun.

Freitag, 14:00 Uhr

Wir loggen uns vorerst aus, da der Ping auf über 8.000 Millisekunden ansteigt – unspielbar! Erstes Stirnrunzeln in der Redaktion. Hat Blizzard tatsächlich den Ansturm auf die Server unterschätzt, so wie es schon beim Start in den USA der Fall war? Dort mussten amerikanische **WoW**-Spieler ebenfalls mit erheblichen Startproblemen leben; Blizzard entschuldigte sich später und spendierte den Betroffenen kostenlose Spieltage.

Freitag, 16:00 Uhr

Mittlerweile tummeln sich Jan, Felix und Dirk wieder auf ihrem Server, auch die Pings stimmen (ca. 100 ms). Ein Serverproblem im Frankfurter Rechenzentrum sorgte angeblich für die extremen Pingschwankungen, die für das restliche Wochenende glücklicherweise nicht mehr auftraten. Daumen hoch, Blizzard. Dafür berichten PC-Games-Leser im Forum, dass die Account-Erstellungswebseite abgeschaltet wurde – wer sich nach 16 Uhr anmelden wollte, hatte Pech. Blizzard entschuldigt sich offiziell auf der Webseite www.wow-europe.com/de und verspricht, das Problem so schnell wie möglich zu lösen.

Freitag, 22:00 Uhr

Auf der **Everquest 2**-Webseite denkt John Smedley, Präsident von **Everquest**-Entwickler Sony Online Entertainment, in einem Artikel über die Zukunft von Online-Rollenspielen nach. „Ich liebe **World of Warcraft**, genau wie viele hier in unserer Firma", schreibt Smedley und setzt noch einen drauf: „Wenn ein anderer Spie-

So haben wir gespielt

Hardware

Unsere Test-PCs bestanden aus mehreren Athlon-64-Systemen (Athlon 64 3000+ bis 3400+) sowie Pentium-4-PCs (2,6 GHz bis 3,4 GHz). Jeder Computer verfügte über 1 GByte RAM und mehr; weniger Speicher sollte es für ein Online-Rollenspiel möglichst nicht sein, da es sonst schnell zu fiesen Nachlade-Rucklern kommen kann, die von vielen Spielern meist fälschlicherweise als Lag-Probleme fehlinterpretiert werden. Als Grafikkarten kamen Radeon 9800 Pro und X800 Pro sowie Geforce 6600 GT und FX 5900 XT zum Einsatz, gespielt wurde in 1.024x768 und in 1.280x1.024 Bildpunkten sowie maximalen Details. Die Framerate blieb dabei jederzeit im spielbaren Bereich.



TRIO MIT ZWEI FÄUSTEN In der Idealkombination Magier, Priester und Krieger schlug sich unsere WoW-Crew erfolgreich durch das erste WoW-Wochenende.

Internetverbindung

Wir spielten sowohl aus dem Büro über eine Standleitung als auch von zu Hause mit DSL- und ISDN-Anschlüssen. Abgesehen von den extremen Pingschwankungen am Freitagnachmittag und kleineren Lag-Problemen am Samstag lief **Word of Warcraft** das gesamte Wochenende über absolut stabil und reibungslos.

Server, Redakteure und Charaktere

Jan Friedrichsen (PCG-Trainee), Felix Schütz (PCG-Trainee) und Redakteur Dirk Gooding spielten das Wochenende auf dem deutschen PvE-Server Blackhand. Als Troll-Magier, Troll-Priester und Tauren-Krieger machten sie die Startgebiete der Horde unsicher. Petra Fröhlich tummelte sich als menschliche Priesterin auf dem PvE-Server Khaz' Goroth, während unser Tipps-Mensch und Nachteule Stefan Weiß schon Freitag um 2:40 Uhr den Server Antonidas als Ork-Krieger betrat und bis um 11 Uhr morgens durchspielte.

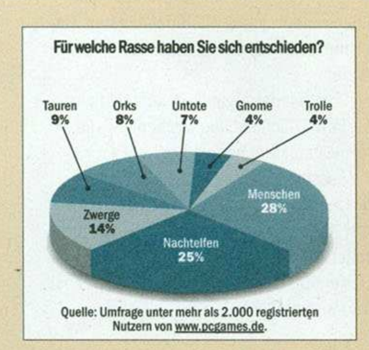
Hier werden Sie geholfen!

Sie finden die Steinhauer-Eber südlich von Crossroads nicht? Oder suchen schon seit 20 Minuten Bruder Benjamin in Stormwind? Mit unseren großen WoW-Tippsteil ab Seite 121 ist das kein Problem.

Für alle WoW-infizierten PC-Games-Leser haben wir im Tipps&Tricks-Teil in diesem Heft auf drei Seiten alle wichtigen Infos und Grundlagentipps für einen reibungslosen Einstieg zusammengefasst. Für Einsteiger interessant: Auf sechs Seiten liefern wir die Lösungen zu sämtlichen Quests in allen Startgebieten. Anfänger wie Profis freuen sich über die ausführlichen Karten aller sechs großen Städte, inklusive einem kompletten NPC-Verzeichnis mit Standort-Angabe. Wenn Sie darüber hinaus noch Fragen haben, schreiben Sie unserem Tipps&Tricks-Team einfach eine Email an wow@pcgames.de oder schauen auf unserer Webseite www.pcgames.de im extra eingerichteten WoW-Forum nach.

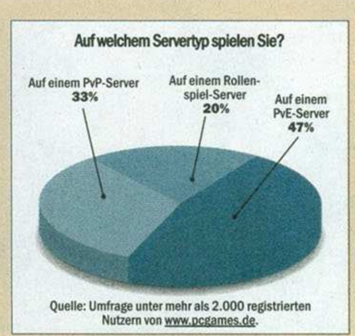


DURCHBLICK Auf 21 Seiten finden Sie alle Informationen, die Sie in den ersten Stunden von World of Warcraft benötigen.









Was für dieses Jahr geplant ist

Damit World of Warcraft auch in ein paar Monaten nicht langweilig wird, tüftelt Blizzard schon an Verbesserungen, die kostenlos per Patch nachgerüstet werden.

Meeting Stones: Außerhalb von Dungeons sind Meeting Stones geplant, die Spielern bei der Suche nach einer geeigneten Gruppe helfen. Umgekehrt können auch Gruppen nach dem fehlenden Magier, Krieger oder Priester suchen.

Spieler vs. Spieler (PvP) Ehren-System: Wer im Kampf gegen andere Mitspieler fleißig Ehrenpunkte sammelt, bekommt Zugang zu besonders wertvollen Rüstungssets oder Waffen.

PvP-Schlachtfelder: Das sind spezielle Landstriche, die einzig für den Kampf Horde gegen Allianz gedacht sind. Hier kloppen sich die Spieler wie in **Battlefield 1942** um besondere Einrichtungen wie Friedhöfe, Wachtürme und Minen und streichen dafür kräftig Ehrenpunkte ein. Weitere Infos zum Thema Schlachtfelder und PvP gibt es auf der deutschen **WoW**-Seite www.wow-europe.com/de.

Neue Instances, Gegner und Gegenstände: Drei neue Instances sind in Arbeit: Dire Maul in Feralas für Charaktere von Lvl 47 bis 56, und Blackwing Lair, welcher als Raid-Dungeon gleich für mehrere Gruppen gedacht ist. Dasselbe gilt für die Instance Azuregos in Landstrick Azshara.

Außerdem geplant: In diesem Jahr will Blizzard noch Belagerungswaffen für die Schlachtfelder einführen, besondere „Helden"-Klassen für Charaktere ab Lvl 60 schaffen und natürlich weitere Instances, Waffen und Rüstungssets sowie besonders schwer zu besiegende Gegner einbauen.



TAL DER TRÄNEN Im Alterac-Tal kloppen sich Spieler der Allianz und Horde um die Vorherrschaft. Die Sieger streichen Ehrenpunkte ein, steigen im Rang auf und bekommen neue Fähigkeiten oder spezielle Gegenstände.



MACH DEN WEG FREI Solche Belagerungswaffen sind für PvP-Schlachtfelder geplant.

leentwickler deinen Titel spielt, dann ist das das ultimative Kompliment. Ich gratuliere Blizzard."

Freitag, 23:00 Uhr

Die PC-Games-Crew beendet den ersten Tag, Felix und Jan hängen allerdings noch ein paar Stunden mit der US-Version von **World of Warcraft** dran. Denn beide spielen zusammen mit Dirk schon seit dem US-Start und wollen heute Abend noch ein paar seltene Gegenstände und Waffen aus dem Dungeon „Maraudon" abstauben. Zur gleichen Zeit geht auch die Account-Erstellungswebseite wieder online; man kann sich nun endlich wieder registrieren.

Samstag, 11:00 Uhr

Während die PC-Games-Crew zu neuen Abenteuern ins Brachland startet, ruft Blizzard auf ihrer Webseite dazu auf, dass sich neue Spieler tunlichst auf Servern mit geringer Bevölkerungsdichte anmelden sollen. Manche Server haben ihre maximale Kapazität schon fast erreicht; die ersten **WoW**-Anhänger finden sich daher in Warteschlangen wieder und dürfen Däumchen drehen, bis sie loslegen können. Das kennen wir aus der US-Version: In den Weihnachtsferien führte Blizzard diese Art der Spielerbegenzung ein, da es auf vielen Servern zu extremen Störungen im Spielbetrieb kam.

Samstag, 15:00 Uhr

Kleine Problemchen und Pingschwankungen trüben den Spielspaß. So kommt es rund um die Horde-Stadt Crossroads aufgrund der vielen Spieler immer wieder zu Rucklern, auch zerren altbekannte Bugs aus der US-Version an unseren Nerven. Beispielsweise dauert das „Looten" (sprich das Aufheben von Gegenständen aus erlegten Gegnern) schon mal länger als 15 Sekunden – in dieser Zeit ist der Spieler wehrlos und kann von herumstreunenden Gegnern attackiert werden. Frustrierend, wenn man alleine unterwegs ist und mit ansehen muss, wie die eigene Spielfigur gerade von zwei Monstern verprügelt wird. Gegen 16 Uhr hat Blizzard auch dieses Problem in den Griff bekommen – die Server laufen für den Rest des Wochenendes einwandfrei.

Samstag, 20:00 Uhr

Schichtende für Jan, Felix und Dirk. Orgrimmar, Thunder Bluff und Undercity sind erkundet, die Hälfte der Quests im Brachland abgehakt, das nächste Ziel ist die Instance Ragefire in Orgrimmar. Im Gegensatz zum Freitag verlief der Samstag so ruhig, wie wir es aus der US-Version kennen. Man kann also durchaus von einem gelungenen Start sprechen – andere Online-Rollenspiele brauchten teilweise Wochen, bis sie so reibungslos liefen wie **WoW** zum jetzigen Zeitpunkt.

Sonntag, 11:00 Uhr

Ärgerlich – die Foren auf der **WoW**-Webseite brechen unter dem Ansturm der Fans zusammen

Unser Kommentar zum ersten Wochenende

„Ein reibungsloser Start – verglichen mit anderen Online-Rollenspielen"



UNTERWEGS IN AZEROTH Felix, Dirk und Jan (von links) spielten das erste WoW-Wochende für PC Games.

Der europäische Start von **World of Warcraft** war in den ersten Tagen ein Wechselbad der Superlativen: einerseits riesige Erwartungshaltungen und beeindruckende Verkaufszahlen, andererseits ein gewaltiger Ansturm auf kollabierende Server sowie mächtig verärgerte Kunden. War der Launch wirklich ein Desaster, wie in den Internet-Foren teilweise behauptet wird? Wir meinen: **World of Warcraft** hat einen reibungslosen Start hingelegt. Natürlich regten sich viele Käufer verständlicherweise über die miesen Pingwerte und den abgeschaltete Account-Server am Freitag auf. Doch gegen solch einen ungewöhnlich hohen Ansturm an Spielern wie beim europäischen **WoW**-Launch sind nicht mal Spitzenentwickler wie Blizzard gefeit. Die Vergangenheit zeigt, dass andere Firmen schon mit wesentlich weniger Teilnehmern in den ersten Tagen komplett überfordert waren.
Erstaunlich ist, wie schnell und effizient das Spiel wieder zugänglich gemacht und sogar neue Server bereitgestellt wurden. Als **WoW**-Süchtige, die wochenlang die US-Version gezockt und mittlerweile Level-50-Charaktere haben, überlegen wir jedenfalls, ab sofort dauerhaft die deutsche Fassung zu spielen. Die Pings sind gut, die Community lebhaft und die überfüllten Realms werden bereits entlastet. Am Spiel selbst gibt es ohnehin keine Zweifel, die deutsche Version wurde, bis auf wenige kleinere Fehler, gut übersetzt. Aufseiten der Horde haben wir in den ersten Tagen bereits so viel Spaß gehabt und Neues erlebt, dass die Startprobleme schnell vergessen waren. Hoffen wir, dass Blizzard so weitermacht.

und müssen vorerst abgeschaltet werden. Auf den Spieleservern bleibt hingegen alles beim Alten: Der Ping ist exzellent, Lags oder hohe Pings traten bei uns gar keine mehr auf und die Spieler sind mittlerweile so über die Spielwelt verteilt, sodass man zügig seine Quests erledigen kann, ohne auf die entsprechenden Monster warten zu müssen. Auch spielerisch feiern wir erste größere Erfolge: Unser Dreigestirn aus Magier, Priester und Krieger knüppelt sich zusammen mit einem weiteren Krieger und Schurken im Eiltempo durch die Instance „Ragefire" in Orgrimmar und sahnt dabei reihenweise wertvolle Waffen und Rüstungsgegenstände ab.

Sonntag, 18:00 Uhr

Mittlerweile haben unsere Charaktere Level 18 erreicht, von Langeweile keine Spur. Blizzard hat an diesem Wochenende insgesamt einen sehr guten Job gemacht – die Probleme mit der Registrierung oder die Pingschwankungen wurden zügig gelöst, neue Spieler auf weniger stark bevölkerte Server umgeleitet. Dass man hierzulande drei Monate länger auf **World of Warcraft** warten musste, zahlt sich jetzt aus. Nicht nur ist das Spiel an sich stabiler und viele Bugs der US-Version sind mittlerweile ausgemerzt, auch die Server laufen bis auf den Kollaps am Freitag einwandfrei. Wir loggen uns für dieses Wochenende aus – obwohl, die eine Quest könnte man ja vielleicht doch noch ...

Das sagen die PC-Games-Leser zum Start von World of Warcraft

„Ich wollte nie wieder Online-Rollenspiele spielen und bin nur durch Zufall in die Final Beta von **World of Warcraft** gerutscht – jetzt bin ich süchtig. Die Kämpfe sind simpel wie in **Diablo**, aber darüber hinaus gibt es tonnenweise Quests, etliche Berufe, die man erlernen und meistern kann, Reittiere und vieles mehr." Vordack

„Das Spiel ist das beste, das ich in den letzten Jahren gespielt habe." Herr-Sengele

„**World of Warcraft** ist zweifellos super. Schade nur, dass sie dafür 11 Euro im Monat verlangen. Das werde ich aus Prinzip nicht zahlen." Deyos

„Ich spiele seit dem US-Release, und meine Begeisterung hat leider ziemlich schnell nachgelassen. Ruck, zuck ist man auf Level 60, Mitglied einer großen Gilde und ausschließlich mit Top-Gegenständen ausgestattet. Ich denke, viel hängt davon ab, was Blizzard noch aus **World of Warcraft** macht. Viele versprochene Features wurden noch nicht implementiert." Trickster

„**WoW** ist mit Sicherheit kein schlechtes Spiel, aber es hat das Rad nicht neu erfunden. Es ist eher ein runderneuerter Reifen, ein Flickenteppich aus allen bisher da gewesenen Spielen ohne eigene Ideen." Weeper_1

„Mir macht **World of Warcraft** Spaß, weil man sehr schnell Erfolge feiern kann. Allerdings sind einige Aspekte schwach, etwa die mageren Anpassungsmöglichkeiten des Charakters an die eigene Spielweise oder die zu simplifizierte Charakterentwicklung, bei der man außer Talentpunkte verteilen und Berufe wählen nichts tun muss." Iceman

„Ich bin schwer enttäuscht von Blizzard. Drei Freunde und ich hatten massive Probleme bei der Installation und Accounterstellung. Am Samstagabend, fast 36 Stunden nach dem Start von **World of Warcraft**, haben zwei von uns gerade mal eineinhalb Stunden spielen können, die anderen kämpfen noch immer mit Startproblemen." Winddancer

„Reaktionszeiten von mehreren Sekunden machten das Spiel in den ersten Stunden ungenießbar. Später, mit normalen Pings, ging **World of Warcraft** dann ziemlich ab. Den Tag-Nacht-Wechsel finde ich cool, das Gruppensystem ist herrlich einfach und die Atmosphäre passt. Nur die für die hohe Spielerzahl zu geringe Respawnrate der Monster nervt noch etwas." Firewalker2k

„**WoW** ist klasse! Und die paar Probleme am ersten Tag sind für ein Online-Rollenspiel völlig normal - seltsam, wie sich hier manche Leute aufregen." Norman69

„Der 11. Februar ist ein rot angestrichener Tag in vielen Kalendern. Es kann nicht sein, dass am ersten Tag Blizzards Server abschmieren. Spieler, die schon vormittags ihren Account einrichteten, hatten ja noch Glück. Die konnten am Freitag schön fleißig absahnen und problemlos bis Level 15 spielen. Schon ziemlich bald dürften diese Spieler die Player-vs-Player-Server beherrschen, weil sie einen ganzen Tag Vorsprung haben. Das gilt vor allem für die Arbeitslosen und die, die den ganzen Tag frei genommen haben. Eine richtige Schweinerei ist das ... unglaublich!" Halliconsun



MASSENKEILEREI Am ersten Wochenende waren die Startgebiete erwartungsgemäß überbevölkert. Wer seine Quests lösen wollte, musste oft minutenlang warten, bis die entsprechenden Monster wieder in der Spielwelt auftauchten.

... und wie läuft das mit der Bezahlung?

World of Warcraft kostet im Handel um die 45 Euro, dazu bekommt man einen Freimonat Spielzeit „geschenkt". Nach Ablauf dieses Monats werden monatliche Gebühren fällig, deren Höhe sich nach der Laufzeit des Abonnements richten. Da sich zum Start im PC-Games-Forum vermehrt Spieler zu Wort meldeten, die mit der Registrierung Probleme hatten, erklären wir hier noch mal die wichtigsten Punkte.

Die monatliche Gebühr können Sie mit Ihrer Kreditkarte, per Lastschriftverfahren über Ihr EC-Konto, über die T-Online-Abrechnung oder mit Game Cards entrichten. Letztere bekommt man ganz regulär im Handel (überall dort, wo Sie World of Warcraft gekauft haben).



Support

Technischen Support kontaktieren

Service für Accounts/Authentifizierungsschlüssel

Forum für technischen Support

Probleme mit Graphikkarten

Game Master

Bestimmungen

Bei Problemen hilft Ihnen die Adresse www.wow-europe.com/de/support weiter. Neben technischen Problemen sollten Sie hier auch bei Fragen bezüglich Abrechnung, Authentifizierungsschlüssel oder Einrichtung und Kündigung von Accounts vorbeischauen. Der Kundendienst können Sie unter der Nummer 0190-499-261 (0,41 Cent pro Minute) von montags bis donnerstags von 10:30 bis 20:00 Uhr sowie freitags von 10:30 bis 19:00 Uhr anrufen. Den Rechnungssupport erreichen Sie unter der Nummer 0800-101-2242 (Anruf kostenlos).

Subscriptions:
- 12,99€ Einmonatiges Abonnement
- 35,97€ Dreimonatiges Abonnement
- 65,94€ Sechsmonatiges Abonnement

Wie bei Online-Rollenspielen üblich, bekommen Sie einen kleinen Rabatt, wenn Sie nach Ablauf des Freimonats ein Abonnement über sechs Monate abschließen – in diesem Fall satte 12 Euro (65,94 Euro anstelle von 77,94 Euro), also fast einen kompletten Monat.

Ihr Konto wird zu diesem Zeitpunkt noch nicht belastet.

Wichtiger Hinweis: Blizzard bucht erst ab dem Tag ab, an dem Ihr Freimonat abgelaufen ist. Wer sich bei der Registrierung noch nicht sicher ist und **World of Warcraft** erst anspielen möchte, kann jederzeit vor Ablauf des Freimonats kündigen. Ihre Daten können Sie zu jedem Zeitpunkt ändern: Einfach auf https://signup.wow-europe.com surfen und unter dem Punkt „Account verwalten" die entsprechenden Änderungen vornehmen. Dort können Sie übrigens auch Ihren Account kündigen.

ZUFRIEDENE GESICHTER
Creative Director Chris Metzen (r.) und Vizepräsident Paul Sams von Blizzard.

„Ich wache nachts schreiend auf"

Wir sprachen mit den Blizzard-Bossen Paul Sams und Chris Metzen über die Zukunft von World of Warcraft ... und über ihre Firma Blizzard. von Rob Fahey und Thomas Weiß

PC Games: In den vergangenen Monaten entstanden Blizzard-Niederlassungen in Europa und Korea. Wie viele Entwicklungsstudios gibt es nun insgesamt?
Sams: „Unser Hauptquartier befindet sich in Irvine. Dort sind ungefähr 300 Leute beschäftigt, die sich um die Entwicklung, die Qualitätssicherung, die Online-Spielbetreuung und um den Techniksupport kümmern. Außerdem haben wir dort alle Positionen besetzt, die wir brauchen, um unser Geschäft zu führen: Marketing, PR und so weiter. Es gibt noch ein Studio in Redwood City, Nordkalifornien, wo schätzungsweise 45 Leute arbeiten.

Gerade haben wir zwei zusätzliche Zentralen gegründet: Blizzard Europe mit Sitz in Paris und Blizzard Korea. Die beiden Organisationen beschäftigen sich vorrangig mit **World of Warcraft**.

PC Games: Blizzard war zuletzt nicht nur wegen World of Warcraft in aller Munde, sondern auch wegen einiger Weggänge: Bekannte Entwickler verließen die Firma, um ihre eigenen Studios zu gründen. Welche Auswirkungen hatte das auf euch?
Sams: „Die Spiele bei Blizzard werden nicht von einer einzelnen Person entwickelt, sondern von uns allen. Ich kenne keine andere Firma in der Computerspieleindustrie, die die Zusammenarbeit zwischen den Abteilungen Entwicklung und Design dermaßen groß schreibt wie Blizzard. Jeder bei Blizzard – vom Präsident bis zur Empfangsdame – spielt unsere Spiele und beeinflusst mit seiner Meinung ihre Entwicklung. Die Zusammenarbeit untereinander ist das Wichtigste. Wir haben keinen Schlüsselentwickler, von dem alles abhängt. Es mag viele Studios geben, wo das der Fall ist, aber Blizzard gehört nicht dazu."

> Online-Rollenspiele wie World of Warcraft sind wahre Monster. Ganz anders als die Titel, die wir bisher programmiert haben!

PC Games: Kommen wir nun zu World of Warcraft. War die Umstellung von Singleplayer auf Online-Rollenspiel eine große?
Metzen: „Online-Rollenspiele sind wahre Monster. Ganz anders als alles, womit wir bisher zu tun hatten. Die schiere Anzahl an Designern, Grafikern, Programmierern, die sich mit einem solchen Projekt beschäftigen müssen, war etwas Neues für uns. Die Größe der Spielwelt, die Monster darin, ihre Animationen und die Grafiksets erfordern einen Arbeitsaufwand, der mit nichts, was wir vorher gemacht haben, zu vergleichen ist.

Wir sind an überschaubare Spiele gewöhnt, nach deren Entwicklung wir uns erst einmal zurückziehen und einen Monat lang schlafen können. Das haut bei **World of Warcraft** nicht hin. Das Spiel verlangt über Jahre hinweg nach Aufmerksamkeit. Doch wir sind vorbereitet. Wir haben unser Team vergrößert, neue Grafiker und Programmierer eingestellt."

PC Games: Wie schafft ihr es, ständig für neue Inhalte zu sorgen, ohne fünf Jahre lang in Arbeit zu versinken?



Metzen: „Eine berechtigte Frage! Und ich schrecke nachts schreiend auf, weil ich nach einer Antwort darauf suche. Die Größe von WoW zwingt uns, unsere Unternehmensphilosophie, unsere Denkweise umzustellen. Es ist sehr einfach, plötzlich in einer Situation zu landen, in der man außer einem Berg an Arbeit gar nichts mehr sieht."

Sams: „Die Planung, die ein solches Projekt erfordert, ist enorm. Wir müssen uns über die Häufigkeit und den Inhalt von Updates Gedanken machen, müssen gleichzeitig die Add-ons im Hinterkopf behalten und uns überlegen, wie umfangreich diese werden sollen. Dann das Organisatorische: Wie viele Leute beauftrage ich mit welchen Aspekten der Entwicklung? Kann man in diesen Bereichen überhaupt planen? Gibt es genügend Leute, die sich um die Leitung eines speziellen Entwicklerteams kümmern könnten? Um eine Lösung zu finden, muss man viel Kraft aufbringen, und wenn Chris sagt, dass er nachts schreiend aufwacht, weil der organisatorische Aufwand immer größer wird, dann scherzt er nur ein bisschen."

PC Games: Ist Blizzard damit nun zur Firma geworden, die zukünftig Online-Rollenspiele entwickelt? Oder kommen auch weiterhin traditionelle Spiele?

Sams: „Letzteres trifft zu. Eine Gruppe von Leuten kümmert sich ausschließlich um Online-Rollenspiele. Es ist sozusagen ein weiterer Geschäftsbereich unserer Firma, nur ohne Präsident.

Wir haben jedoch nicht die Absicht, uns vollständig von unseren Wurzeln zu lösen. Es gibt eine Menge Leute, die gerne jene Spiele spielen, mit denen wir bekannt geworden sind. Deshalb werden wir zukünftig zweigleisig fahren."

PC Games: Wie ist eure Beziehung zu Publisher Vivendi? Hat Blizzard die alleinige Entscheidungsfreiheit oder funkt Vivendi dazwischen und sagt, welche Spiele entwickelt werden sollen?

Sams: „Blizzard entscheidet über die Entwicklung der Spiele. Und damit meine ich noch nicht mal das Management. Wir stellen nur Spieler ein. Wenn die Zeit gekommen ist, ein neues Produkt zu entwickeln, fragen wir unsere Spieler: ‚Okay, was würdest du gerne als nächstes spielen?' Oft fällt so die Entscheidung.

Dadurch, dass wir ausschließlich Spieler beschäftigen und unsere Produktion von deren Meinung abhängig machen, treffen wir den allgemeinen Geschmack am ehesten. Außerdem entstehen so die besten Spiele, weil unsere Leute leidenschaftlich an die Sache herangehen.

Vivendi mischt sich hier also nicht ein. Sie unterstützen uns stattdessen, kümmern sich um andere Dinge, während wir das Wesentliche im Auge behalten können: Spiele zu entwickeln. Wir haben keine Lust, uns ständig Sorgen über finanzielle Angelegenheiten machen zu müssen. Das soll Vivendi regeln – und das klappt ganz hervorragend.

Es hat zwar Gerüchte gegeben, dass Vivendi negative Auswirkungen auf Blizzard hatte, aber die stimmten nicht. Unsere Beziehung zu Vivendi ist sehr gut. Wir sprechen uns regelmäßig miteinander ab. Vivendi vertraut uns und gibt uns daher die Freiheit, das zu tun, was wir für das Beste halten."

PC Games: Im Laufe der vergangenen Jahre sah es so aus, als würde Vivendi seine Games-Sparte veräußern müssen. Hatten die damaligen Schwierigkeiten Einfluss auf Blizzard?

Sams: „Wir waren unsicher, wir wussten nicht, was geschehen würde. Würden wir auch zukünftig unter Vivendis Flagge Spiele entwickeln oder würden wir woanders unterkommen?

Doch selbst wenn wir verkauft worden wären, hätten wir bestimmt die Möglichkeit gehabt, Blizzard zu bleiben. Ich kann mir einfach nicht vorstellen, dass ein anderer Publisher – sei es jetzt Electronic Arts, Microsoft oder wer auch immer – hereinspazieren und sagen würde: ‚So, Leute, wir wissen zwar, dass ihr eine Ahnung von dem habt, was ihr tut; wir wissen, dass ihr acht Welterfolge hintereinander hattet, dass sich jedes eurer Spiele über eine Million Mal verkaufte, dass jedes Spiel die Game-of-the-Year-Auszeichnung bekam. Wir wissen das alles, aber wisst IHR was? Wir krempeln eure Firma jetzt komplett um: Weg mit dem Management, weg mit den Chefs, nieder mit der alten Struktur. Ab heute tragt ihr eine Uniform, und zwar in den und den Farben, und dann wäre da noch dies und das ...'

Es hätte keinen Sinn ergeben, dass eine Firma ein Vermögen für Blizzard ausgeben würde, nur um unsere Firma komplett zu verändern. Diese Überlegung war unser Trost zu jener Zeit, als ein Verkauf drohte."

Ich denke mir Geschichten aus, damit meine Frau glaubt, ich würde im Büro arbeiten. In Wahrheit spiele ich dort World of Warcraft.

PC Games: Blizzard-Spiele sind in der Regel einfach zu spielen, aber schwer zu meistern. Trifft das auch auf WoW zu?

Sams: „Auf jeden Fall! Auch **World of Warcraft** ist leicht zu erlernen, aber schwierig zu meistern. Bevor wir mit der Entwicklung von **World of Warcraft** begannen, haben wir uns zusammengesetzt, um zu überlegen, warum die einen Leute Online-Rollenspiele lieben, die anderen sie hassen. Ich gehöre zur Fraktion, die gesagt hat: ‚Oh Gott, warum müssen wir ausgerechnet ein Online-Rollenspiel machen?' Andere wollten sich unbedingt aufs Genre stürzen. Sie hatten begeistert **Everquest** gespielt, **Ultima Online** und **Dark Age of Camelot**.

Während der Besprechung ist uns aufgefallen, dass der Zeitfaktor eine große Rolle spielte. Um etwas Bedeutendes zu tun, etwas Heroisches, musste man Stunden aufbringen. Ich habe gemerkt, dass genau das der Grund war, warum mir das Genre keinen Spaß machte. Dieses Problem ließ sich beinah vollständig lösen, indem wir uns ein Quest-System ausdachten.

Man kann in **World of Warcraft** Quests annehmen und dreißig Minuten Spaß haben. Dann gibt es Erfahrungspunkte, die einem das Gefühl geben, dass man tatsächlich vorankommt. In anderen Online-Rollenspielen muss man zwei Stunden auf ein Monster warten. Gelegenheitsspieler fragen sich dann: ‚Will mich hier jemand auf den Arm nehmen? Ich hab nur eine halbe Stunde Zeit! Weg mit dem Spiel!' – und weg mit unserer Kundschaft.

World of Warcraft geht einen anderen Weg. Es ist einsteigerfreundlich, die Benutzerführung ist intuitiv und so simpel gestaltet wie möglich. Wir bei Blizzard sind der Meinung, dass auch jene das Spiel mögen werden, die mit dem Genre bislang auf Kriegsfuß standen. Ich bin das beste Beispiel dafür. Jeden Tag denke ich mir eine Geschichte aus, die ich meiner Frau auftischen kann, damit sie glaubt, ich würde im Büro hocken und arbeiten. Dabei spiele ich in Wirklichkeit **World of Warcraft**. Ob mehrere Stunden am Stück oder in Häppchen, das bleibt mir überlassen. Es gibt einfach immer was zu tun."





2005

Das Jahr der Strategie-Spiele

Wir haben über 2.000 PC-Games-Leser nach den potenziellen Echtzeitstrategie-Hits 2005 gefragt. Welche Spiele haben es in die hart umkämpften Top 10 geschafft?

Allein im vergangenen Jahr erschienen weit über 100 Echtzeit-Strategiespiele. Darunter befanden sich nicht nur etliche Kracher, sondern auch einige Rohrkrepierer. 2005 klopfen ebenfalls zahlreiche Neuerscheinungen an die Tür, die vom futuristischen Sternenkrieg über den Anti-Terror-Kampf im 21. Jahrhundert bis zum historischen Steinzeitszenario jeglichen Geschmack befriedigen. Worauf sich die PC-Games-Leser in diesem Jahr am meisten freuen, verrät unsere ultimative Top-10-Hitliste.

1. Age of Empires 3

Darum geht es: Sie spielen die Abenteuer der Siedlerfamilie Black nach, die Anfang des 16. Jahrhunderts nach Amerika auswandert, und nehmen an historischen Ereignissen wie dem Unabhängigkeitskrieg teil.

So spielt sich Age of Empires 3: Entdecken, Kolonisieren und Erobern – alles verpackt in eine Story, die von tatsächlichen, geschichtlichen Ereignissen bestimmt wird.

Wird ein Hit, weil ... Entwickler Ensemble Studios den Dreh einfach raus hat: Jeder Teil platzierte sich ganz oben in den Hitlisten.

Das könnte schief gehen: Der Wilde Westen zählt nicht gerade zu den beliebtesten Szenarien.

Mehrspieler-Modus? Geplant, für acht Spieler.

Entwickler: Ensemble Studios

Termin: 2. Quartal 2005

PC Games meint: Age of Empires 3 landet zu Recht auf Platz 1 unserer Leserumfrage. Technisch der ganz große Wurf, spielerisch dürfte dank Entwickler Ensemble nichts schief gehen.

2. Star Wars: Empire at War

Darum geht es: Empire at War beginnt nach den Ereignissen des **Episode III**-Films und erstreckt sich über den gesamten Zeitrahmen der klassischen Kinotrilogie.

So spielt sich Empire at War: Weltraum- und Bodenschlachten aufseiten der Rebellen oder des Imperiums mit dem Ziel, Planeten zu erobern.



AGE OF EMPIRES 3 Der dritte Teil spielt zu Beginn des 16. Jahrhunderts – direkt im Anschluss an Age of Kings.

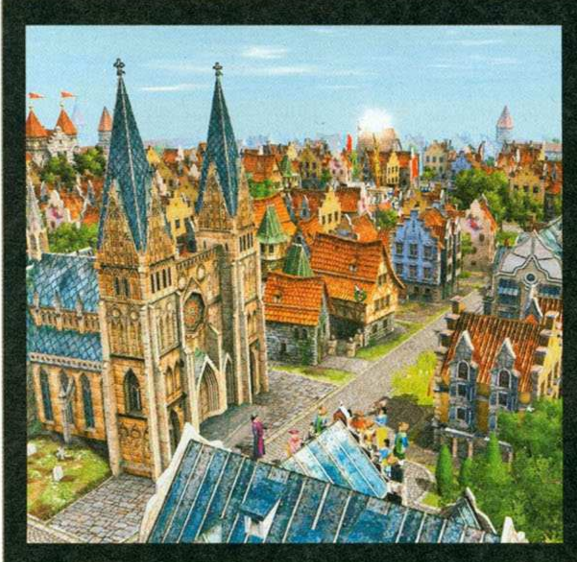


EMPIRE AT WAR Mit einem erfahrenen Entwicklerteam aus ehemaligen Westwood-Mitarbeitern will Lucas Arts das Genre aufmischen.



ACT OF WAR An originalgetreu nachgebildeten Schauplätzen tobt der Terror. Hier: Washington D.C.

Das bringt die ferne Zukunft: Mit folgenden Strategie-Hits ist leider erst 2006 zu rechnen.



Anno 3
Unter dem Motto „Back to the Roots" werkelt mit Related Design ein neues Team am dritten **Anno**-Teil, der erst Ende 2006 erscheinen soll. Bedeutendste Neuerung ist die frische 3D-Optik.



Command & Conquer Alarmstufe Rot 3
Bis auf die Tatsache, dass **Alarmstufe Rot 3** auf eine Weiterentwicklung der Sage-Engine setzt und Ende 2006 erscheinen soll, ist noch nichts bekannt.



Spellforce 2
Die für Frühjahr 2006 angekündigte Fortsetzung des Rollenspiel-Hits verspricht eine Vielzahl neuer Zaubersprüche und Gegnertypen sowie einen überarbeiteten Mehrspieler-Modus.



Starcraft 2
Der Nachfolger des futuristischen Echtzeitstrategiespiels soll nahtlos an den Konsolenableger **Starcraft Ghost** anschließen und Ende 2006 erscheinen.

Wird ein Hit, weil ... endlich mal ein **Star Wars**-Strategiespiel entwickelt wird, das technisch und spielerisch auf der Höhe der Zeit ist.

Das könnte schief gehen: Viele der angekündigten Features sind aktuell noch nicht eingebaut und so weder spiel- noch überprüfbar.

Mehrspieler-Modus? Bis zu acht Spieler sind aktuell geplant.

Entwickler: Petroglyph

Termin: 4. Quartal 2005

PC Games meint: Wenn die nichtlineare Kampagne genauso viel **Star Wars**-Atmosphäre schafft wie das Röcheln von Darth Vader, steht uns ein Highlight ins Haus.

3. Act of War

Darum geht es: In naher Zukunft plant eine weltweit operierende Terrororganisation verheerende Anschläge rund um den Globus, die Sie als Anführer einer Spezialeinheit verhindern sollen.

So spielt sich Act of War: Entweder starten Sie mit einer vorgegebenen Truppe direkt im Krisengebiet oder errichten eine Basis und bauen Rohstoffe ab, bevor Sie die Gegner ausschalten.

Wird ein Hit, weil ... es so klasse aussieht, wie es sich spielt, und die Story an den Bildschirm fesselt.

Das könnte schief gehen: In der aktuellen Beta sind Kameraführung und Intelligenz der PC-Soldaten noch verbesserungswürdig.

Mehrspieler-Modus? Geplant für bis zu acht Spieler.

Entwickler: Eugen Systems

Termin: 18. März 2005

PC Games meint: Command & Conquer muss sich warm anziehen – wenn die Entwickler bekannte Ungereimtheiten abstellen.

4. Stronghold 2

Darum geht es: Als mittelalterlicher Herrscher halten Sie Ihre Untertanen bei Laune, errichten Burgen, starten Belagerungskämpfe.

So spielt sich Stronghold 2: Arbeitskräfte und Ritter werden aus glücklichen Bürgern rekrutiert. Permanente Attacken der Gegner und mehrere Missionsziele bringen selbst Profis ins Schwitzen.

Wird ein Hit, weil ... Teil 2 Kritikpunkte des Vorgängers ausmerzt und viele neue Ideen enthält.

Das könnte schief gehen: Missionsziele laufen parallel ab und jede Karte ist in Staaten eingeteilt, die erobert werden wollen. Ganz schön komplex!

Mehrspieler-Modus? Ritter-Sport für bis zu acht Spieler.

Entwickler: Firefly Studios

Termin: Anfang April 2005

PC Games meint: Originelle Spielvarianten sowie eine Kampagne für friedliche und kriegerische PC-Ritter dürften wenig Wünsche offen lassen.

5. Earth 2160

Darum geht es: Am Ende des Vorgängers flohen die dem Tod entkommenen Menschen in Richtung Mars. In **Earth 2160** treffen drei verfeindete Parteien auf eine neue, außerirdische Bedrohung.

So spielt sich Earth 2160: Die nichtlineare Kampagne erstreckt sich über zahlreiche Planeten. Ähnlich wie in **Earth 2150** wird man wieder mehrere Stützpunkte gleichzeitig verwalten können.

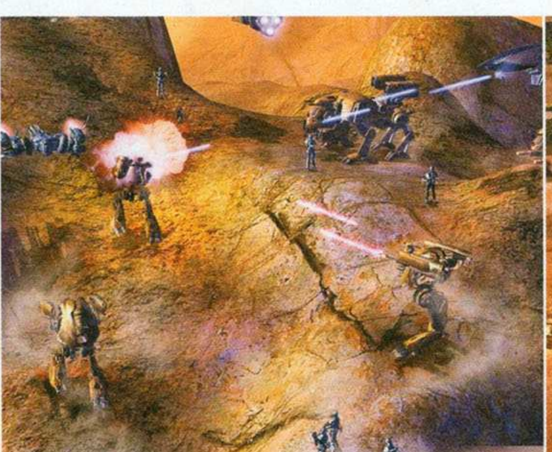
Wird ein Hit, weil ... Ideen wie stapelbare Gebäude, Einheiten, die sich aus verschiedenen Modulen zusammenbauen lassen, sowie „virtuelle Agenten" frisch und unverbraucht sind.

Das könnte schief gehen: Bei aller Innovation droht das Spiel womöglich zu komplex zu werden.

Mehrspieler-Modus? Mehrspielerpartien lassen sich speichern und laden, zudem kann



STRONGHOLD 2 Trotz vieler Neuerungen bleiben Belagerungskämpfe das Herzstück des Ritter-Spektakels.



EARTH 2160 Auf dem Mars ist die Hölle los: Drei einst verfeindete Parteien kämpfen gemeinsam gegen die außerirdische Bedrohung.



CODENAME PANZERS 2 Phase Two schickt Sie erneut in den Zweiten Weltkrieg, unter anderem nach Afrika.

Die Strategespiel-Trends 2005

Neben sinnvollen Verbesserungen und mutigen Innovationen stechen beim Vergleich aller Strategie-Neuankündigungen für das laufende Kalenderjahr vier wesentliche Entwicklungen heraus. PC Games hat die Trends der Hits von morgen analysiert:

Bessere Massenschlachten
Wenn sich früher Hunderte von Pixel-Soldaten auf den PC-Schlachtfeldern tummelten, brach häufig Chaos aus. Spiele wie **Rome: Total War** oder **Schlacht um Mittelerde** machen Massenschlachten kontrollierbarer.

Charakterentwicklung
Rollenspiel-Elemente finden sich verstärkt in Strategiespielen wieder. In **Codename: Panzers 2** oder **Paraworld** sammeln einzelne Einheiten und Truppenverbände im Spielverlauf Erfahrung und gewinnen dadurch an Stärke.

Filmreife Zwischensequenzen
Kein Spiel bietet derart aufwendig produzierte und filmreife Zwischensequenzen wie **Act of War**. Für die Videos holten sich die Macher Profis ins Boot, die bereits an **Star Wars** und **Herr der Ringe** mitwirkten.

Leichterer Aufbau-Part
Stundenlanger Basis-Aufbau mit unzähligen Bau-Optionen gehört 2005 der Vergangenheit an. Kluges Ressourcenmanagement à la **Empire Earth 2** und Direct-Action-Missionen wie in **Act of War** sind auf dem Vormarsch.

man in laufende Spiele einsteigen.
Entwickler: Reality Pump
Termin: 2. Quartal 2005
PC Games meint: Knackige Sci-Fi-Action mit frischen Ideen, toller Optik und Hit-Potenzial.

6. Codename: Panzers 2

Darum geht es: Phase Two spielt erneut während des Zweiten Weltkriegs. Allerdings wird dieses Mal in Italien, Afrika und Jugoslawien gekämpft.

So spielt sich Phase Two: Basisbau und Ressourcenmanagement gibt es nicht. Stattdessen bestreiten Sie die Missionen mit einer Hand voll Einheiten, die im Spielverlauf an Erfahrung gewinnen.

Wird ein Hit, weil ... die Story dieses Mal noch mehr im Vordergrund steht und die riesigen Gebäudetypen völlig neue taktische Möglichkeiten eröffnen.

Das könnte schief gehen: Die künstliche Intelligenz des Vorgängers muss verbessert werden.

Mehrspieler-Modus? Deathmatch, Domination und Assault sowie kooperative Missionen.
Entwickler: Stormregion
Termin: 2. Quartal 2005
PC Games meint: Stimmt die KI, beschert uns **Phase Two** die heißesten Wüstenkämpfe aller Zeiten.

7. Paraworld

Darum geht es: Drei Völker kämpfen in einer prähistorischen Welt gegen ihre Unterdrücker. Die Einheiten verfügen wie in **Wiggles** über ausgeprägte Persönlichkeiten.

So spielt sich Paraworld: Ressourcen abbauen, Streitmacht ausbilden, Schlachten führen – der Spielablauf ist Echtzeit-Strategie in Reinkultur. Wie das Truppenmanagement funktioniert, wird in den nächsten Wochen enthüllt.

Wird ein Hit, weil ... die **Wiggles**-Macher von SEK genau wissen, wie man wuselige Echtzeit-Strategiespiele mit hohem Spaßfaktor entwickelt.

Das könnte schief gehen: Dinos gehören nicht zum Lieblingsspielzeug der Feldherren. Schlachten werden heutzutage lieber mit Fantasy-Figuren und Panzern geschlagen.

Mehrspieler-Modus? Ja, doch noch gibt's keine Details.
Entwickler: SEK
Termin: Herbst 2005
PC Games meint: Die Grafik ist eine der schönsten im Genre. Wenn das Spiel die gleiche Qualität erreicht, dann: Halleluja!

8. Empire Earth 2

Darum geht es: Wie beim Vorgänger erleben Sie die komplette Geschichte der Menschheit. **Empire Earth 2** beginnt im Steinzeitalter und endet mit der Besiedlung des Weltalls im Jahre 2200.

So spielt sich Empire Earth 2: Sie bauen Rohstoffe ab und stampfen eine Basis aus dem Boden. Anschließend produzieren Sie möglichst viele Militäreinheiten und überrennen den Feind.

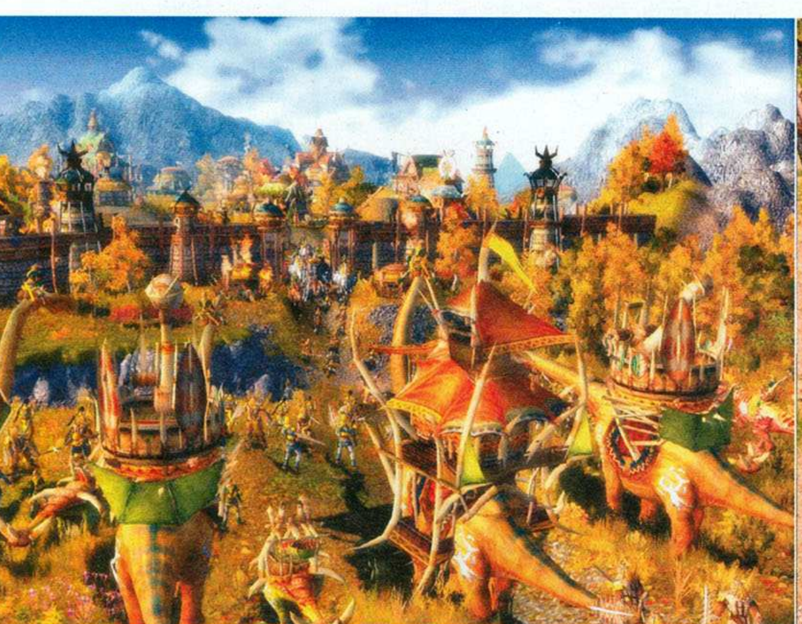
Wird ein Hit, weil ... man sich dank des genial einfachen Ressourcenmanagements noch mehr auf die epischen Massenschlachten konzentrieren kann.

Das könnte schief gehen: Bei der Masse an Einheiten und Gebäuden könnten die Story sowie ein abwechslungsreiches Missionsdesign etwas zu kurz kommen.

Mehrspieler-Modus? Elf Varianten für bis zu zehn Feldherren.
Entwickler: Mad Doc Software
Termin: 26. April 2005
PC Games meint: So macht Geschichtsunterricht Spaß. Insbesondere die Aufteilung der Karte in Territorien ist gelungen.

9. Imperial Glory

Darum geht es: Ende des 18. Jahrhunderts wird man Herrscher einer europäischen Großmacht mit dem Ziel, durch geschickten Einsatz von Militär und Diplomatie den gesamten Kontinent zu unterwerfen.



PARAWORLD Beim Wiggles-Nachfolger ziehen Sie mit urzeitlichen Dinosauriern in die Schlachten. Die detailreiche und liebevolle Grafik ist bereits jetzt ein echter Hingucker.



EMPIRE EARTH 2 Wie schon beim ersten Teil spielen Sie die komplette Geschichte der Menschheit von der Steinzeit bis ins Weltraumzeitalter nach.

Das hat ein Nachspiel: Die wichtigsten Add-ons zu den Strategie-Hits 2004

Einen dieser Kassenschlager hat fast jeder PC-Spieler im Regal stehen – PC Games verrät, auf welche Erweiterungen Sie sich 2005 freuen dürfen.

Rome: Total War



Noch mehr epische Schlachten sowie neue Einheiten, Waffen und Schauplätze verspricht die noch namenlose Erweiterung zu **Rome: Total War**, die im Herbst dieses Jahres erscheinen soll. Mehr Details wollen die Entwickler von Creative Assembly im Rahmen der diesjährigen E3 bekannt geben.

Entwickler: Creative Assembly
Termin: Oktober 2005

RCT 3: Platschnass!



Feuchtfröhlich geht's beim ersten Add-on **Platschnass!** für die Freizeitparkmanager-Simulation **Rollercoaster Tycoon 3** zu. Über 50 neue Fahrgeschäfte für Wasserparks sowie Delfin- und Walshows sollen massig Besucher anlocken. Außerdem wird es analog zum Feuerwerk-Designer ein Tool zum Erstellen eigener Wassershows geben.

Entwickler: Frontier Studios
Termin: Juni 2005

Sims: Wilde Campus-Jahre

Wilde Campus-Jahre beschert Ihren Sims die neue Lebensphase „Junger Erwachsener", in der sie die Uni besuchen – wilde Partys und Auftritte mit eigenen Bands inklusive. Wer fleißig lernt, eröffnet seinen PC-Menschen mit guten Abschlüssen neue Karriereoptionen. Außerdem werden Sims zu Zombies und unsterblich.

Entwickler: Electronic Arts
Termin: 10. März 2005

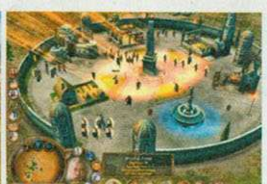
Die Siedler: Nebelreich



Eine Reihe von Neuerungen verspricht die erste Erweiterung zu **Das Erbe der Könige**. Fans der Wusel-Sim feiern nicht nur das Comeback des aus den Vorgängern bekannten Diebes, sondern freuen sich außerdem über eine storylastige Kampagne, neue Solokarten sowie einen nützlichen Editor.

Entwickler: Blue Byte
Termin: 24. März 2005

Schlacht um Mittelerde



In einem jüngst geführten Interview bestätigte Chef-Entwickler Mark Skaggs die Veröffentlichung eines **Mittelerde**-Add-ons zum Jahresende. Nähere Details sind genau wie ein Name noch nicht bekannt, Gerüchten zufolge soll Eomers Jagd nach Orks, die nicht im Film zu sehen ist, Stoff für neue Missionen liefern.

Entwickler: EA LA
Termin: Ende 2005

So spielt sich Imperial Glory: Der Runden-Modus erinnert an **Risiko** mit mehr Tiefgang: Man bestimmt Forschungsziele, verschiebt Truppen und achtet auf Produktion und Handel. Dazwischen Massenschlachten à la **Rome**.

Wird ein Hit, weil ... es tief gehende Rundenstrategie mit eindrucksvollen Echtzeit-Schlachten verbindet.

Das könnte schief gehen: Noch unausgewogene Wirtschaft; störende Wartezeiten, weil man KI-Züge nicht überspringen kann.

Mehrspieler-Modus? Bis zu vier Spieler. Entweder Sieg durch Erreichen von Zielpunkten oder Erledigen aller Gegner.

Entwickler: Pyro Studios

Termin: April 2005

PC Games meint: Dank der Vielfalt an Möglichkeiten steckt in **Imperial Glory** Suchtpotenzial – fehlt nur noch besseres Wirtschaftsbalancing.

10. Cossacks 2

Darum geht es: Im 19. Jahrhundert gaben sich während der Zeit Napoleons Franzosen, Engländer, Österreicher und Russen eins auf die Mütze. Diese Schlachten spielen Sie nach.

So spielt sich Cossacks 2: Anstelle einzelner Einheiten sind es ganze Trupps, die Sie übers europäische Spielfeld schieben. Neben der Taktik entscheidet vor allem die Formation Ihrer Armee über Sieg oder Niederlage.

Wird ein Hit, weil ... sich 64.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm bewegen können, wodurch solch epische Schlachten wie in **Rome: Total War** entstehen.

Das könnte schief gehen: Im Vergleich zu **Age of Empires 3** ist **Cossacks 2** mit seiner 2D-Grafik so attraktiv wie ein Backstein.

Mehrspieler-Modus? Geplant sind: Deathmatch, historische Schlacht, Eroberung von Europa.

Entwickler: GSC

Termin: 1. Quartal 2005

PC Games meint: Wenn GSC das bewährte Spielprinzip des Vorgängers beibehält und Detailverbesserungen vornimmt, kann nichts mehr schief gehen.



IMPERIAL GLORY Risiko in 3D: Bei Imperial Glory kämpfen Sie an der Spitze einer europäischen Großmacht um die Vorherrschaft auf dem ganzen Kontinent.



COSSACKS 2 Die 2D-Grafik sieht im Vergleich zu anderen Titeln rückständig aus, dafür verspricht Entwickler GSC epische Schlachten und spielerischen Tiefgang.

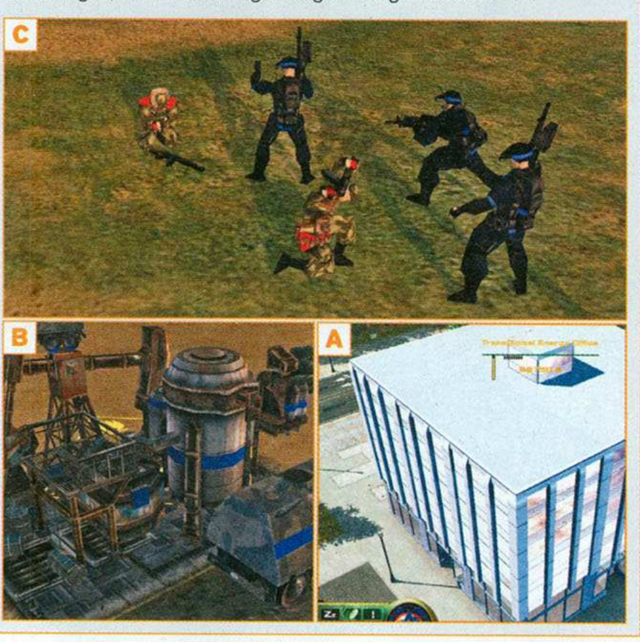
Act of War

In letzter Minute: Wir haben die fast fertige Version des Echtzeitstrategie-Krachers gespielt – was erwartet Sie ab 17. März? Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Die drei Ressourcen

In nahezu jedem Echtzeit-Strategiespiel gehört das Abbauen von Ressourcen zur Standardausstattung. Act of War geht sogar noch weiter.

Geld lässt sich auf drei unterschiedliche Arten gewinnen: In Großstädten erobert man Banken (A), die anschließend in kurzen Abständen einen kleinen Betrag rausrücken, bis sie erschöpft sind. Um in der Wüste an Geld zu kommen, muss man umdenken; hier gibt es zwar keine Bankgebäude, doch dafür kostbare Ölquellen (B). Mit einem Bohrturm fördert man das schwarze Gold zutage, Tanklaster bringen es anschließend in die Raffinerie. Die dritte Art der Geldbeschaffung ist die Festnahme (C) von feindlichen Einheiten: Für jeden Kriegsgefangenen gibt es Bares auf die Hand. Sperrt man die Schurken zusätzlich in ein zuvor errichtetes Gefängnis, bekommt man regelmäßig ein wenig Geld überwiesen.

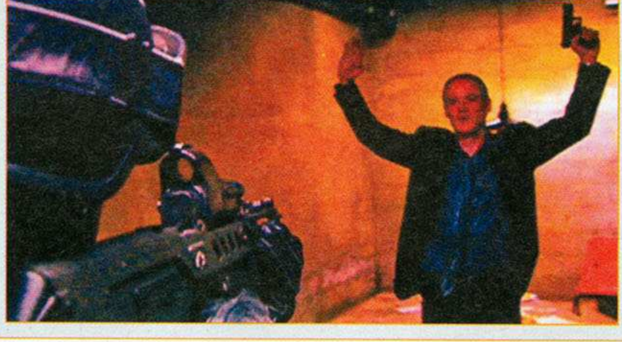


Story & Filmsequenzen

Sowohl die Hintergrundgeschichte als auch die Zwischensequenzen wurden mit einem enormen Produktionsaufwand entwickelt.

Die spannende Handlung um machtgierige Terroristen, politische Intrigen und explosive Hightech-Schlachten wird in aufwendigen Filmsequenzen erzählt. Echte Schauspieler agieren in den Videos von über einer Stunde Gesamtlänge, die sowohl zwischen als auch während der Missionen eingespielt werden. Viele Szenen, insbesondere die gewaltigen Schlachten, wurden auch mit der Spiel-Engine erstellt, was der Qualität der Sequenzen jedoch keinen Abbruch tut.





Häuserkampf in den Großstädten

Die realistischen Metropolen sind in Act of War kein schmückendes Beiwerk, sondern fester Bestandteil des Gameplays.

Mehrere Missionen spielen in Großstädten wie London oder Washington D.C. Oft hat man während solcher Einsätze bessere Chancen mit einem kleinen, aber dafür erfahrenen Trupp Fußsoldaten als mit schweren Panzern und Helikoptern. Beispielsweise lassen sich Scharfschützen und Bazooka-Träger in Häusern und auf Dächern postieren, wo sie nicht nur optimal geschützt sind, sondern dank besserem Schussfeld auch größere Truppenverbände des Gegners leicht ausschalten können. In anderen Einsätzen, zum Beispiel in Ägypten nehmen Bunker und Wachtürme eine ähnlich wichtige Rolle ein: Auch sie können mit verschiedenen Soldatentypen besetzt werden.



Steuerung und Kamera



Alles im Griff: Bei der Bedienung setzen die Entwickler auf Altbewährtes, sodass sich kein Spieler umstellen muss.

Wer **C&C Generäle** gespielt hat, wird mit **Act of War** sofort loslegen können, so ähnlich spielen sich die konkurrierenden Titel. In der Menüleiste am unteren Bildschirmrand befindet sich links eine Minimap, darüber diverse Buttons, um beispielsweise unbeschäftigte Konstruktionseinheiten anzuwählen. In der Mitte ist ein Übersichtsfenster für selektierte Einheiten angebracht, ähnlich wie in **Warcraft 3**. Auch Luftangriffe werden einfach aus diesem Menü heraus geordert; es ist also nicht nötig, Flugzeuge einzeln aus einem Hangar auszuwählen. Rechts unten gibt es die obligatorischen Aktionsbuttons wie „Bewegen" oder „Angreifen" für die ausgewählten Einheiten. Die Kamera kann per Maus gedreht und gezoomt werden, ist jedoch trotzdem oft noch zu nahe am Geschehen. Die Übersicht würde von einer etwas weiteren Zoomstufe stark profitieren.

Basisbau leicht gemacht

Dank klassischer Bedienelemente ist auch das Zimmern größerer Stützpunkte kein Problem.

Nicht jede Mission verlangt das Errichten einer Basis. Wenn es doch erforderlich wird, findet man sich allerdings schnell zurecht, da **Act of War** sich auch hier an Genrestandards hält. Zu Beginn errichtet man ein Hauptquartier, in dem Konstruktionsdrohnen hergestellt werden. Mit diesen lassen sich weitere Gebäude wie Kasernen, Fahrzeugfabriken, Forschungszentren und Verteidigungstürme errichten. Zum Betreiben einer Basis ist außerdem Energie nötig; in Städten werden dazu Generatoren gebaut, wohingegen in Wüstengebieten das Hauptquartier und kleine Außenposten den Strombedarf decken.



Moderne Kriegsführung

Auf den Schlachtfeldern der (nahen) Zukunft wird modernste Kriegsmaschinerie eingesetzt.

Mit **Act of War** wollen die Entwickler einen glaubhaften Techno-Thriller schaffen, weshalb die Hightech-Kampfausrüstung zwar futuristisch, jedoch nie unrealistisch wirkt. Die Exoskelett-Soldaten tragen beispielsweise einen schweren Kampfpanzer, der jederzeit zwischen zwei Schussmodi wechseln kann. So sind sie gegen nahezu jeden Einheitentyp effektiv. Der Spinner-Panzer besitzt ebenfalls verschiedene Bewaffnungen wie die hier abgebildete Bombendrohne: dabei wirft das Vehikel einfach seine explosive Kuppel ab, die sich anschließend auf feindliche Ziele lenken lässt. Der Luftkampf wird auch eine entscheidende Rolle spielen; mit Kampfjets und schweren Helikoptern räuchert man schnell und zuverlässig eine ganze gegnerische Basis aus.









PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Splinter Cell 3
- Sam-Fisher-Figur
- Ubisoft-Aktentasche
- Tom-Clancy-T-Shirt

Wie kann ich mitmachen?

An PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

www.pcgames.de

Splinter Cell 3

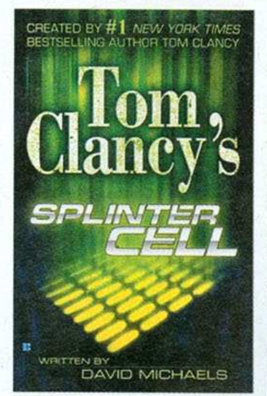
PC Games gab sechs Lesern die Gelegenheit, die Beta des dritten Splinter-Cell-Abenteuers vor Ort Probe zu spielen.

Samstag, der 5. Februar 2005: Die Narren sind los! Ganz Deutschland ist im Faschingsfieber. Ganz Deutschland? Nicht ganz. Sechs junge Männer lässt das bunte Treiben auf unseren Straßen völlig kalt. Denn für sie geht heute ein Wunschtraum in Erfüllung. Um Punkt elf Uhr dürfen Alexander, Eugen, Andreas, Marc, Daniel und Christian vor allen anderen die Beta-Version eines Taktik-Shooters auf Herz und Nieren testen und einen exklusiven Blick hinter die Kulissen des Redaktionsalltags werfen. Bloß, um welchen Titel handelt es sich? Das weiß noch niemand. Als sich gegen 10:30 Uhr die ersten Teilnehmer vor dem Fürther Verlagsgebäude einfinden, beginnen die Spekulationen: „Ich tippe auf **Republic Commando**", schwört Andreas Wolfrum seine Gefährten ein. Marc Haberger aus Auerbach hält hingegen **SWAT 4** für wahrscheinlich.

Plötzlich öffnen sich die Türen und PC-Games-Taktik-Experte Benjamin Bezold begrüßt die Wartenden: „Hereinspaziert! Sam Fisher erwartet euch im zweiten Stock." „Cool!" gibt Christian Lutz entzückt von sich. „Ich liebe **Splinter Cell**. Teil 1 habe ich dreimal, **Pandora Tomorrow** zweimal durchgespielt." Doch bevor's losgeht, muss ein Leser per Telefon zur Redaktion gelotst werden. Alexander Mays Mutter, an diesem Tag zum Chauffeur geadelt, hat die Abfahrt verpasst, was in einer Metropole wie Fürth zum Problem werden kann. Denn eine Einbahnstraße reiht sich in der verwinkelten Innenstadt an die nächste. Glücklicherweise findet sich ein ortskundiger Kollege, der die Falschfahrer aus Hockenheim sicher zum Ziel lotst. Kaum ist der Sohnemann abgeliefert, erteilt Frau May Sam Fisher einen Korb: „Ich glaube, das wird mir hier zu langweilig. Ich schaue mir lieber die Nürnberger Altstadt an."

Das Buch zum Spiel

Sam Fishers Abenteuer gibt es jetzt auch als Roman. Allerdings stammt das Werk nicht aus der Feder von Tom Clancy.



Seit Dezember ist der NSA-Geheimagent auch in den Bücherregalen anzutreffen. Binnen kürzester Zeit landete **Tom Clancy's Splinter Cell** in den Taschenbuch-Top-10 der USA. Und das, obwohl nicht einmal Clancy persönlich Sam Fishers Jagd nach einem Waffenhändler geschrieben hat, sondern ein gewisser David Michaels. Unsere Recherchen haben ergeben, dass sich hinter dem Pseudonym Raymond Benson verbirgt. Er verfasste bereits mehrere James-Bond-007-Novellen, unter anderem **Stirb an einem anderen Tag**. Leider ist der Roman zum Spiel vorerst nur in Englisch zu haben.

Jetzt geht's los!

„Wir haben drei Rechner zur Verfügung, wer möchte anfangen?" Alexander, Daniel und Eugen heben auf diese Frage am schnellsten die Hände. Den Rest führt Chefredakteur Christoph Holowaty durch den Verlag und erklärt dabei, wie ein Heft entsteht. Nach dem stimmungsvollen Intro konfigurieren die drei Betatester die Steuerung. Daniel legt beispielsweise „Springen" von der Shift- auf die Leertaste, „Benutzen" landet auf „F". Interessant: Keiner spielt mit invertierter Maus. Nach wenigen Sekunden ist der erste Level geladen. Sam Fisher steht bei Vollmond an einem Strand, im Hintergrund ist ein Leuchtturm zu erkennen. Die Szene erinnert ein wenig an John Carpenters Gruselschocker **The Fog: Nebel des Grauens**. Ein kollektives „Wow!" geht durch den Raum. Statt auf Verbrecherjagd zu gehen, begutachten die Kandidaten erst einmal die neue Engine. Daniel stellt Sam unter eine Laterne und bewundert die detaillierten Gesichtszüge des Agenten: „Sagenhaft, die Grafik ist ja noch genialer als im Vorgänger." Nur mit Mühe lassen sich die Herren dazu animieren, doch endlich mal mit dem Spiel anzufangen und nicht nur die Kamera zu schwenken. Die ersten Gegner lauern in einer gespenstischen Höhle auf unsere Leser. Gerade als Eugen über eine Hängebrücke laufen will, taucht ein Söldner auf: Mehr als ein „Ach du Schreck!" bringt der 20-jährige Praktikant nicht über die Lippen und rennt panisch hinter einen Felsen. „Das war knapp!" Eugen wartet, bis der Bösewicht ihm den Rücken zukehrt, und lässt Fisher den Typen von hinten abmurksen: „Das neue Messer ist der reine Wahnsinn!"

Fix und fertig

Alexander – der übrigens seine Freundin versetzt hat, nur um mit Sam Fisher zu spielen – hegt inzwischen Zweifel, ob **Splinter Cell 3** auf seinem Rechner laufen wird. „Ich glaube, meine Geforce Ti-4200 ist mit dieser Grafikpracht hoffnungslos überfordert. Da werde ich mir wohl doch im März eine 6600 GT zulegen müssen, um einigermaßen ruckelfrei spielen zu können." Im Gegensatz zu seinen beiden „Kollegen" setzt Alexander auf behutsames Vorgehen. Zuerst werden mit dem Gewehr sämtliche Lampen ausgeschossen, danach die Gegner lautlos ausgeschaltet und die Körper versteckt. Dass das etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt, wird nach exakt 32 Minuten und 50 Sekunden Spielzeit deutlich. Während Alexander noch weit vom Levelende entfernt ist, brüllt Eugen bereits euphorisch: „Fertig, Erster!" Ein Blick auf die Statistik verrät allerdings: Hier war nicht gerade ein Meisteragent, sondern eher Rambo am Werk. Kein einziges Bonusziel wurde erledigt. Außerdem kam kein Feind mit dem Leben davon. Derartiges Vorgehen ahndet **Splinter Cell 3** mit einer geradezu vernichtenden Wertung von zwei Prozent. Aber es gibt ja glücklicherweise noch einen weiteren Level zu bewältigen. Doch auch diesen schließen so-

»Eine gelungene Fortsetzung!«



NAME: Marc Haberger
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Student
ZULETZT GESPIELT: Vampire: Bloodlines, Half-Life 2

MARC ÜBER SPLINTER CELL 3: Wie erwartet wird **Splinter Cell 3** ein klasse Spiel und setzt die Serie hervorragend fort. Die schicke Grafik, die glasklaren Soundeffekte sowie die dichte Atmosphäre machen **Chaos Theory** zu einem Pflichtkauf.



UNACHTSAM Ausgerechnet in dem Moment, in dem wir einen Söldner mit einem der neuen Moves über die Reling befördern, taucht sein Kamerad auf und schießt auf uns.

»Splinter Cell 3 fesselt von Anfang an.«



NAME: Daniel Ghinet
ALTER: 21 Jahre
BERUF: Zerspanungsmechaniker
ZULETZT GESPIELT: Half-Life 2, Call of Duty: United Offensive

DANIEL ÜBER SPLINTER CELL 3: Ich bin mit **Splinter Cell 3** sehr zufrieden, aber vom Hocker hat mich Sams neues Abenteuer nicht gerissen. Es ist nicht mehr als ein optisch aufgebohrtes **Pandora Tomorrow** mit etwas mehr spielerischer Freiheit. Nichtsdestotrotz hat mich **Chaos Theory** von Anfang an in seinen Bann gezogen. Ich habe zunächst sogar ganz vergessen zu speichern. Alles in allem ist **Splinter Cell 3** sicher die neue Referenz der Taktik-Shooter.

LESERURTEIL
Das sagen PC-Games-Leser über:
Splinter Cell: Chaos Theory

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiel unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Grafik



Leser: Splinter Cell 3 sieht einfach überwältigend aus. Besonders die Schatten wirken extrem realistisch. Etwas übertrieben hat es Ubisoft allerdings mit den Glanzeffekten.

PC Games: Von der **Unreal**-Engine, auf deren Technologie die Vorgänger aufbauten, ist nicht mehr viel übrig. Ubisoft setzt nur noch den alten Editor ein, ansonsten wurde die Technik für Teil 3 fast komplett neu entwickelt.

Künstliche Intelligenz



Leser: Die Gegner verhalten sich sehr glaubwürdig. Sie geben sich beim Durchsuchen eines Raumes gegenseitig Deckung, ziehen bei Dunkelheit Fackeln und nehmen Geräusche besser wahr. Dass Feinde auch auf Schatten reagieren, konnte in der Beta nicht festgestellt werden.

PC Games: Ihre Widersacher agieren um einiges geschickter. In der Verkaufsversion soll die KI auch Schatten und Reflexionen registrieren.

Waffen



Leser: Der absolute Favorit war das neue Messer. Damit können Sie Feinde auch von vorne im Nahkampf ausschalten. Außerdem müssen Sie Gegner nicht erst in den Schwitzkasten nehmen, um sie ohne Schusswaffe zu eliminieren.

PC Games: Ein weiterer Vorteil des Messers ist die Möglichkeit, Zelte oder Papierwände aufzuschlitzen. Dadurch ergeben sich alternative Lösungswege.

wohl Eugen als auch sein Kumpel Daniel zwar extrem fix, aber nicht gerade berauschend ab.

Die zweite Runde

Gegen 13:30 Uhr erfolgt schließlich die Ablösung. Nur ungern räumen die drei ihren Platz für Marc, Andreas und Christian. Verständlich, denn die Story um einen entführten US-Wissenschaftler ist äußerst spannend inszeniert. „Schade nur, dass die Beta in Englisch war. Deshalb habe ich nicht alles verstanden. Aber ich finde es sehr gut, dass die Nachrichtenmeldungen im Vergleich zu den Vorgängern deutlich länger sind", meint Daniel, bevor er mit einem Krapfen in der Küche verschwindet und einen Fragebogen zu den gesammelten Eindrücken ausfüllt. Auch dieses Mal löst die Grafik Begeisterungsstürme aus. Andreas ist von der neuen Technik sogar derart angetan, dass er zunächst minutenlang über den Strand irrt, ohne den Ausgang zu finden. Marc ist schon ein ganzes Stück weiter und findet heraus, dass man mit dem Messer die Zelte im Innenhof der Ruine aufschlitzen und somit die Wachleute überraschen kann: „Klasse, so viele Lösungsmöglichkeiten hätte ich mir auch in Teil 1 und 2 gewünscht." Plötzlich schreit Andreas: „So ein Mist! Ich habe vergessen zu speichern. Und das

»Ein geniales Schleichspiel«



NAME: Christian Lutz
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Mediengestalter
ZULETZT GESPIELT: NfS Underground 2, Half-Life 2

CHRISTIAN ÜBER SPLINTER CELL 3: Der coolste NSA-Agent aller Zeiten meldet sich eindrucksvoll zurück. Die geniale Grafik und die tollen Soundeffekte übertrafen meine Erwartungen. Schade nur, dass der „Verdeckte Schuss" offenbar entfernt wurde.

»Ich liebe das neue Messer.«

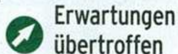


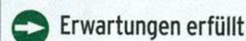
NAME: Eugen Blind
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Praktikant
ZULETZT GESPIELT: NfS Underground 2, Vietcong

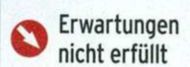
EUGEN ÜBER SPLINTER CELL 3: Ich war mehr als begeistert vom dritten Teil. Die Grafik, der Sound – einfach alles vom Feinsten. Insbesondere das Messer hat's mir angetan. Damit kann ich die Gegner von vorne lautlos ausschalten.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.









Türmanöver



Leser: Hat man per flexibler Optik einen Gegner unmittelbar hinter einer Tür erspäht, braucht man diese nur noch aufzureißen und der Typ ist überwältigt. Eine sehr sinnvolle Neuerung.

PC Games: Neben dem so genannten „Bash Door"-Move kann Sam Fisher jetzt auch wie bei **Raven Shield** Türen spaltweise öffnen. Dadurch brauchen Sie nicht jeden Zugang erst umständlich per Kamera zu kontrollieren.

Story



Leser: Die Story um einen entführten US-Wissenschaftler wird sehr spannend erzählt – den grafisch opulenten Zwischensequenzen sei Dank. Endlich sind die Nachrichtenmeldungen etwas ausführlicher als bei den Vorgängern.

PC Games: Die Spieldesigner legten viel Wert auf die Story und engagierten deshalb für die gerenderten Videos Hollywood-Regisseur Andrew Davis (**Auf der Flucht, Collateral Damage**).

Spezialattacken



Leser: Keine Frage, Sam Fishers neue Spezialmanöver sehen verdammt cool aus und machen viel Spaß. Allerdings wurde der wichtigste Move der Vorgänger entfernt: das verdeckte Schießen. Sam kann sich nicht mehr unbemerkt um eine Ecke lehnen und gleichzeitig feuern.

PC Games: Auch wenn Sam Fisher diesen Move „verlernt" hat, ist der Agent immer noch extrem schlagkräftig und nur schwer zu entdecken.

kurz vor Levelende." Wenn's mal wieder länger dauert …

Erlebnisreiche Kreuzfahrt

Unterdessen erreichen Marc und Christian den zweiten Schauplatz unserer Beta: ein Terroristenschiff, das eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Kahn aus **Soldier of Fortune 2** aufweist. Praktisch: An Deck übertönt das Meeresrauschen Sam Fishers Laufgeräusche. Deshalb nehmen die Gegner unsere Leser nicht einmal dann wahr, wenn diese von hinten auf ihr Opfer zustürmen. Die Leichen schmeißt Christian kurzerhand über Bord und entledigt sich somit aller Sorgen, dass ein Feind seinen gefallenen Kameraden finden und Alarm schlagen könnte: „Ich finde es super, dass man die Typen mit dem Messer auch von vorne attackieren kann. Das macht das Ganze um einiges leichter." Mittlerweile ist auch Andreas auf dem Boot angekommen und holt gegenüber seinen Mitstreitern kräftig auf. Im Maschinenraum erwartet die Hobbyagenten eine böse Überraschung: Beinahe gleichzeitig vernimmt man aus den Kopfhörern eine gigantische Explosion. Ein Raunen geht durch die Runde: „Was war denn das?" fragt Christian. „Ich habe doch bloß auf den Terroristen geschossen und nicht auf die Benzintanks gezielt." Tja, da hat wohl keiner den



KREUZVERHÖR Auf der Brücke nehmen wir den Kapitän des Schiffs in den Schwitzkasten und quetschen aus ihm heraus, wo wir den fiesen Hugo Lacerda finden.



NAME: Andreas Wolfrum
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Maschinenbau-Techniker
ZULETZT GESPIELT: Doom 3, Gothic 2 Add-on

ANDREAS ÜBER SPLINTER CELL 3: Es macht tierisch Spaß, mit der Hightech-Ausrüstung durch die traumhaft schönen Levels zu huschen. Wem die Vorgänger gefallen haben, der wird **Chaos Theory** lieben.



VOLLE KONZENTRATION Unsere Betatester lassen sich bei ihrem Besuch in der Redaktion nicht einmal durch die Kamera von Splinter Cell 3 ablenken.

»Was für eine tolle Atmosphäre!«



NAME: Alexander May
ALTER: 18 Jahre
BERUF: Schüler
ZULETZT GESPIELT: Schlacht um Mittelerde

ALEXANDER ÜBER SPLINTER CELL 3: Die Konkurrenz muss sich warm anziehen. Denn der dritte Teil der **Splinter Cell**-Serie erhebt schon jetzt den Anspruch auf den Genre-Thron. Anfangs war ich dermaßen überwältigt von der fantastischen Grafik und der stimmungsvollen Atmosphäre, dass ich erst mal die Kinnlade wieder hochklappen musste. Hoffentlich wird der Mehrspieler-Modus genauso gut wie der Solo-Part.

Funkspruch von Auftraggeber Lambert mitbekommen. Darin wurde nämlich darauf hingewiesen, dass der Raum voller Gas ist und Sam keinesfalls seine Kanonen einsetzen darf. Beim zweiten Anlauf setzen die Jungs dann auf Schleichmanöver. Hier gelingt Marc sogar eine neue Spezialattacke. Sam Fisher hängt an einem Rohr, packt einen Bösewicht mit den Händen und dreht ihm den Hals um.

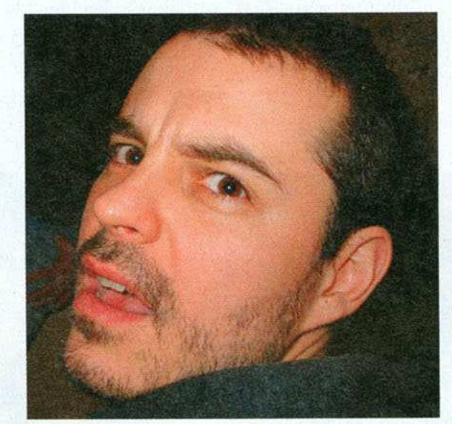
Übersicht dank 3D-Karte

„Wo steckt bloß dieser komische Hugo Lacerda? Ich suche den Typen noch und Marc erledigt bereits die Bonusziele." Christian irrt durch den Level. Dabei entdeckt er sogar enge Luftschächte, in die sich Sam Fisher neuerdings zwängen kann. Glücklicherweise gibt es eine 3D-Karte, über die er schließlich den Herren mit dem Pferdeschwanz und dem weißen Hemd aufstöbert. Jetzt nur noch schnell zum Heck und die Mission ist geschafft. Leider endet mit diesem Einsatz auch der PC Games Sneak Peek. Nach einem gemeinsamen Foto-Shooting treten die sichtlich begeisterten Betatester die Heimreise an. Und wann dürfen wir Sie in Fürth begrüßen? (bb)

INTERVIEW MIT CHEFDESIGNER CLINT HOCKING

„Was ist, wenn Sam Fisher Chaos Theory nicht überlebt?"

PC Games: Obwohl es regnete, konnten wir keine Tropfen auf Sam Fishers Anzug sehen. Woran liegt das?
Hocking: „Hierbei handelt es sich um einen Bug. In der Verkaufsversion werden natürlich Regentropfen an Sam abprallen."
PC Games: Kann es sein, dass die Gegner in unserer Beta noch nicht auf Schatten reagieren?
Hocking: „Die KI registriert einen Schatten erst, wenn er sehr deutlich zu erkennen ist. Dadurch vermeiden wir, dass die Gegner nicht bereits auf ein paar verschwommene Pixel reagieren, die beispielsweise durch eine schwache Lichtquelle auf große Distanz erzeugt werden. Denn, nichts ist ärgerlicher als entdeckt zu werden, ohne zu wissen, warum."
PC Games: Im Dezember erschien der erste **Splinter Cell**-Roman. Wann können wir mit dem ersten Film rechnen?
Hocking: „Die Verhandlungen über eine Verfilmung laufen bereits, aber Verträge wurden noch keine unterzeichnet."
PC Games: Warum kann Sam Fisher nicht mehr gleichzeitig um die Ecke schauen und schießen?
Hocking: „Für den verdeckten Schuss wären einfach zu viele Animationen nötig gewesen. Deshalb haben wir uns schweren Herzens von ihm getrennt. Als „Entschädigung" kann der Spieler jederzeit bei gezückter Waffe die Kameraperspektive umschalten. Dann schaut man nicht mehr über Sams rechte, sondern seine linke Schulter. Somit lässt sich die SC-20k aus jeder Deckung heraus abfeuern. Darüber hinaus haben wir als kleinen Bonus Dutzende neuer Nahkampfanimationen eingebaut."



CLINT HOCKING ist Chefdesigner bei Ubisoft

PC Games: Was erwartet uns beim nächsten **Splinter Cell**? Vielleicht ein Echtzeit-Taktik-Titel im Stile von **Commandos** oder gar ein Rollenspiel?
Hocking (lacht): „Moment! Wer hat behauptet, dass es überhaupt jemals ein **Splinter Cell 4** geben wird? Was, wenn Sam Fisher **Chaos Theory** nicht überlebt? Spielt erst einmal Teil 3 durch, dann können wir darüber spekulieren, was als Nächstes kommt."
PC Games: Wird diesmal ein Level-Editor beiliegen?
Hocking: „Wir haben noch keine Entscheidung getroffen. Aber ich kann schon jetzt sagen, eine einzige **Chaos Theory**-Map ist in etwa so schwer zu programmieren wie ein kompletter Mod. Das soll nicht heißen, dass wir der Community nichts zutrauen. Nur wollen wir sichergehen, dass die Karten ein gewisses Qualitätsminimum erreichen. Und das ist mit unseren Tools extrem problematisch, da diese alles andere als benutzerfreundlich sind."
PC Games: In welcher Hinsicht beeinflussen Bonus- und Sekundärziele die späteren Missionen?
Hocking: „Sekundär-Aufträge, die Sam nicht erfüllt, tauchen stets im nächsten Level als Hauptziel auf. Bei Bonusmissionen ist das hingegen nicht der Fall. Sie wirken sich weder auf die abschließende Wertung noch auf spätere Einsätze aus. Lediglich ein paar Dialoge werden anders ablaufen."

DEMO AUF DER COVER-DVD

Splinter Cell 3: Chaos Theory

Legen Sie sich in der Praxis mit dem ersten Story-Kapitel auf die Lauer! PC Games hat sich die spielbare Demo des Stealth-Abenteuers erschlichen.

Na, wollen Sie mit uns ein bisschen Verstecken spielen, fleißig im Dunkeln munkeln, Wachen würgen, Messer wetzen? Superagent Sam Fisher ist zurück – zumindest auf der Datenscheibe von PC Games. Noch bevor sich **Splinter Cell 3: Chaos Theory** in die Händlerregale schleicht, können Sie hier und heute die Auftaktmission selber ausprobieren. Neben der mit mannigfaltigem Mapping und messerscharfen Texturen aufgemöbelten Grafik erleben Sie dabei auch einige spielerische Neuerungen.

Rechts vor links

Am liebsten nähert sich Sam Fisher einem Wachposten unbemerkt von hinten, um das beherzte Schwitzkasten-Grapschen auszuführen. Das ist diskret, vermeidet lästige Blutflecken und führt zu interessanten Erkenntnissen beim Verhör. Wenn Ihr Opfer sich schon in Spuckweite befindet, aber plötzlich alarmiert wird, müssen Sie nicht erst groß zur Waffe greifen. Mit der linken Maustaste löst man einen Betäubungshieb aus, der Rechtsklick sorgt dagegen für tödlichen Messereinsatz. Beide Methoden funktionieren gleich schnell, der Feind geht sofort zu Boden. Welche Sie vorziehen, ist eine Frage des Stils: Tote Wachposten können von Kollegen nicht wieder aufgeweckt werden, vermiesen Ihnen aber die Gesamtwertung. Gute Agenten meiden es deshalb, über Leichen zu gehen.

Ich bin Energiesparer

Zwei Anzeigen verraten, wie gut Sam Fisher sichtbar ist und wie viel Lärm er abhän-



WIR MÜSSEN REDEN Agent Fisher fängt einen arglosen Guerilla-Wächter zum Mitternachtsplausch im alten spanischen Kolonialfort ab.

ANGST VOR BRÜCKEN Beim Anpirschen machte Sam zu viel Krach, der Gegner reagiert ausgesprochen wach.

gig von Geschwindigkeit und Untergrund macht. Gegen eine Überdosis Licht hilft der OCP-Alternativ-Feuermodus unserer schallgedämpften Pistole. Visieren Sie damit ein elektronisches Gerät an, wird ein vorübergehender Kurzschluss ausgelöst. Glühbirnen erlöschen wie von Geisterhand – eine viel unauffälligere Methode als das handelsübliche Kaputtschießen. Aber sputen Sie sich, nach einigen Sekunden geht das Licht wieder an. Probieren Sie OCP-Bestrahlung auch bei anderen Elektrogeräten wie dem Laptop-Computer aus.

Schon gehört?

Auf der akustischen Sseite freut man sich dagegen über jede kräftige Umgebungsbeschallung. Eine Pegelmarkierung zeigt, bis zu welchem Punkt die von Fisher verursachten Geräusche übertönt werden. Gewitterdonner und Meeresbrandung sind also Ihre natürlichen Freunde, Radios und Fernseher sollten stets eingeschaltet sein. In der Demo-Mission haben Sie an einem Punkt die Qual der Wahl: In einigen Räumen lassen sich lärmende Stromgeneratoren ausschalten. Damit knipsen Sie zwar das Licht aus, aber das Ihre Schritte übertönende Dröhnen fällt damit auch flach. Es bleibt Ihnen überlassen, ob Sie an dieser Stelle lieber den Sicht- oder den Schallvorteil haben wollen.

Auch wenn der erste Schauplatz noch nicht übertrieben komplex ist, haben Sie an einigen Stellen die Wahl zwischen verschiedenen Anpirschrouten. So können Sie die beiden Wachen umgehen, welche rund um die Hängebrücke in der ersten Höhle lauern. Einfach links halten und nach einem alternativen Zugang suchen. Etwas später ist es das werte Messer, das Ihnen bei Verwendung an der Zeltrückseite einen neuen Weg eröffnet.

Nebenbeschäftigung

Einfach nur das Missionsende erreichen kann ja jeder. Aber haben Sie dabei auch eine Fisher-würdige Gesamtwertung erzielt? Jeder ausgelöste Alarm, jede produzierte Leiche knabbert an der Prozentzahl. Perfektionisten erledigen auch alle optionalen Nebenziele. In der Auftaktmission hätte Colonel Lambert es zum Beispiel gerne, wenn Fisher fünf Munitionskisten ausfindig macht, um deren Barcodes zu scannen. Was tut man nicht alles, um seinen direkten Vorgesetzten glücklich zu machen, auch wenn es mit dem Auskundschaften jedes Nebenraums verbunden ist. Ein letzter Tipp: Echte Genießer neutralisieren die Wachposten nicht zu schnell. Denn es lohnt sich, deren mitunter recht amüsanten Gespräche unbemerkt zu belauschen. (hl)

Entwickler: Ubisoft Montreal
Anbieter: Ubisoft
Termin: März 2005

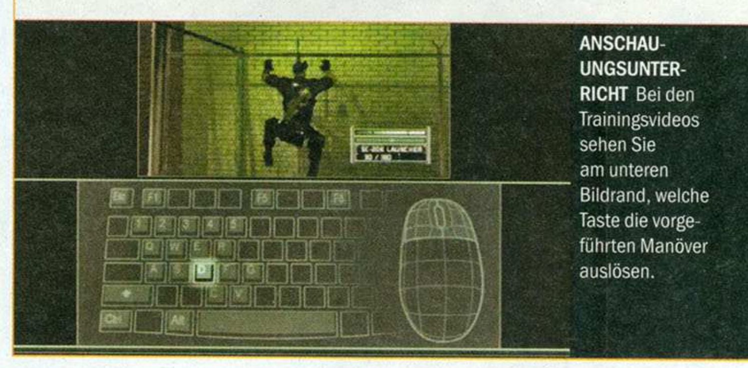


ERST SCHLEICHEN, DANN SCHIESSEN Kurz vor Missionsende greifen wir im Leuchtturm zu brachialeren Methoden.

Gut bedient: Steuerungs-Essentials

Ran an die spielbare Demo – aber vergessen Sie die fünf Gebote für frustfreie Agenteneinsätze nicht.

1. Ihre erste Tat sollte ein Besuch im „Settings"-Menü sein. Klicken Sie auf „Controls", um die Tastaturbelegung einzusehen und gegebenenfalls zu ändern.
2. Anschauliche Nachhilfe zu Agent Fishers Manövern und Hilfsmittel geben die Trainingsvideos, die man im Hauptmenü findet.
3. Versuchen Sie zu Beginn der Mission erst gar nicht, direkt Richtung Leuchtturm zu marschieren. Vielmehr führt eine sanfte Rampe hinter der einsamen Strandlaterne zum Höhlenhintereingang.
4. Immer nach löschbaren Lichtquellen Ausschau halten und das Nachtsichtgerät häufig anwerfen. Mit dem Mausrad reduzieren Sie die Gehgeschwindigkeit und damit auch die Geräuschentwicklung.
5. Mit der Ziffertaste 1 wechseln Sie zur EEV-Ansicht, in der benutzbare Objekte bei Betrachtung analysiert werden. Die Fernglasfunktion ist integriert, nur bewegt sich Fisher im EEV-Modus sehr langsam.



ANSCHAUUNGSUNTERRICHT Bei den Trainingsvideos sehen Sie am unteren Bildrand, welche Taste die vorgeführten Manöver auslösen.

Licht und Schatten: Hohe Kunst des Anschleichens

Sich nicht blicken zu lassen ist schwieriger geworden. Die Wachposten reagieren sogar auf verdächtige Schatten oder Spiegelungen. In dieser Szene stellen Sie fest, dass lautloses Nähern von hinten seine Tücken haben kann.





AUFGEFLOGEN Bei den Lichtverhältnissen in dieser Zelle wirft Fisher selber einen langen Schatten. Geht man zu weit, wird der Wächter am Schreibtisch dadurch alarmiert und dreht sich blitzschnell um. Nur ein schneller Knock-out-Hieb oder Messereinsatz rettet die Situation.



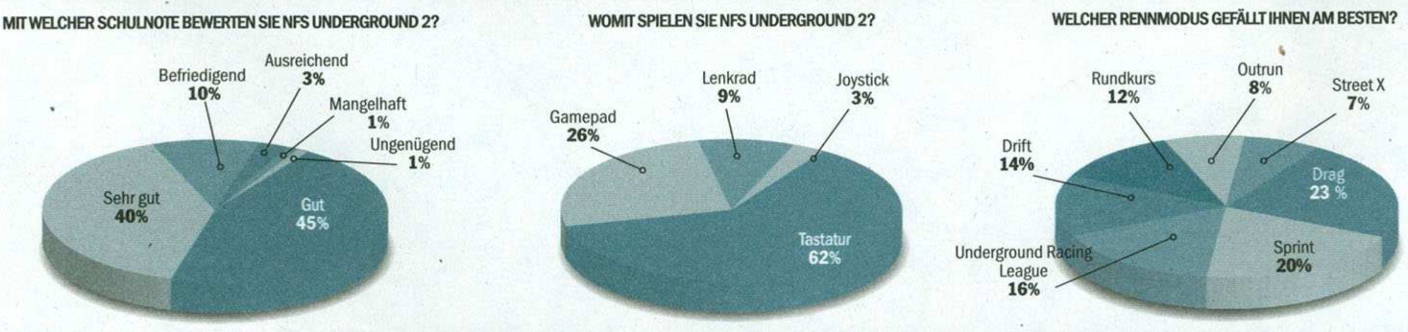


ANGEPIRSCHT Beim zweiten Versuch achten wir auf den Anschleichwinkel und kommen in beste Grapsch-Position, bevor unser Schatten ins gegnerische Blickfeld gerät. Lohn der Mühen: Zusatzinformationen im Verhör und eine leichte Verbesserung bei der Missionsbewertung.


eidos
www.eidos.com

Need for Speed

Underground 2 | PC Games befragte 2.000 Raser und Hobby-Tuner, ob das neue Need for Speed die Konkurrenz im Kampf um die Poleposition abhängt.



Das Spiel ist der absolute Hammer. Schade nur, dass es keine Polizei gibt und BMW nicht vertreten ist. Ich hatte so auf den neuen 1er gehofft.

Martin Hieden, Student aus Stallhofen

Underground 2 ist noch besser geworden als der Vorgänger. Denn durch den Outrun-Modus fühlt sich der Titel nicht mehr wie ein reines Rennspiel an, sondern beinahe wie **GTA Vice City**. Man hat einfach viel mehr Freiräume als früher. Vermisst habe ich hingegen ein persönliches Nummernschild und einen Ferrari, um zu testen, ob mein PS-Monster mit einem Seriensportwagen mithält. Einsame Spitze sind Grafik und Sound. Gerade bei den Motor-Upgrades hört man einen deutlichen Unterschied und dreht die Boxen voll auf, um dem Kolbenorchester zu lauschen.

Roman Tietze, Azubi aus Berlin

Klasse Spiel. Ich sitze manchmal nur vor dem PC, um Fahrzeuge zu tunen.

Roland Münzel, Bauingenieur aus Schinne

Die genialen Tuning-Optionen und die frei befahrbare Stadt machen **NfS Underground 2** zum ultimativen Rennsporterlebnis. Was mir weniger gefallen hat, sind die Zwischensequenzen und die falschen Beschleunigungswerte gegenüber den Vorbildern. Trotzdem wird es schwer, diesen Titel zu übertreffen.

Carsten Mißbach, Kosmetiker aus Berlin

Das Navigationssystem reagiert viel zu spät auf Abzweigungen. Eine nette Stimme, die mir beispielsweise „Nach 100 Metern rechts abbiegen" ins Ohr säuselt, wäre nicht schlecht gewesen. Außerdem finde ich es ätzend, dass sich hochwertige Tuningteile wie das Wide-Body-Kit erst kurz vor Karriere-Ende freischalten lassen. Ausgerechnet dann, wenn das Auto voll aufgemotzt ist und man noch fahren möchte, ist Schluss.

Thomas Steffen aus Mastershausen

Underground 2 ist – abgesehen von der Grafik – das schlechteste **Need for Speed**, das ich je gespielt habe. Die Steuerung macht einfach alles kaputt.

Jochen Klein, Schüler aus Bekond

Das Spiel hat mich enttäuscht. Ich erwartete eine gute Fortsetzung des ersten Teils, aber was mir vorgesetzt wurde, war niederschmetternd. Im Vorgänger waren die Strecken wenigstens noch abwechslungsreich, dieses Mal sieht alles gleich aus. Außerdem verliert man neuerdings nicht mehr an Geschwindigkeit, wenn man zum Beispiel mit 200 km/h eine Kurve nimmt. Und die langweiligen Comic-Sequenzen sind ja wohl ein schlechter Witz. Alles in allem haben die Entwickler mit **Underground 2** einen Schritt zurück gemacht.

Tobias Schilling, Schüler aus Weil am Rhein

NfS Underground 2 ist eigentlich ganz gut, wenn es nur nicht so einseitig wäre. Am Anfang macht es noch Spaß, da man immer neue Teile bekommt, aber irgendwann motiviert auch das nicht mehr zum Weiterspielen. Mich stört vor allem, dass ein realistisches Schadensmodell fehlt. Hoffentlich geht der nächste Teil mehr in Richtung **GTR**.

Henning Konen, Student aus Bremen

Das Spiel ist wirklich einsame Spitze. Es macht viel Spaß, die riesige Stadt zu erkunden und an den verschiedenen Wettbewerben teilzunehmen. Ein Renntyp hat mir dabei aber überhaupt nicht zugesagt: der Street-X-Modus.

Alexander Schönecker, Schüler aus Töpen

Eine gelungene Fortsetzung, die den Vorgänger nicht ganz übertrifft. Die Tuning-Optionen wurden stark ausgebaut und die neuen Rennmodi überzeugen. Was fehlt, sind jedoch richtige Innovationen.

Michael von Skibba, Zivi aus Rostock

Die späteren Rennen – insbesondere die Downhill-Drifts – sind stellenweise unmenschlich schwer und ziehen das Spiel unnötig in die Länge. Außerdem ist das neue Tuning-System für meinen Geschmack viel zu kompliziert geworden.

Johannes Preusse, Zivi aus Marburg

Need for Speed Underground 2 ist eine einzige Sünde. Es verstößt gegen die Zehn Gebote. Schon das Verpackungsdesign ist Gotteslästerung. Trotzdem haben mir zwei Dinge sehr gut gefallen: die zahlreichen Tuningmöglichkeiten und die frei befahrbare Stadt.

Michael Steirer, Diakon aus Wien

Eigentlich ist **Underground 2** ein sehr gelungener Titel, es ist für mich allerdings unverständlich, warum der alte 3er BMW (Modell E36), also die Tuner-Karosse schlechthin, dem Spieler vorenthalten bleibt.

Julian Scheele, Schüler aus Haagen

Genau das richtige Spiel für Leute, die sich solche teuren Schlitten im echten Leben nicht leisten können! Einfach perfekt!

Sascha Südekum, Fachinformatiker aus Osterode

Im nächsten Teil muss unbedingt ein Schadensmodell dabei sein. Es wirkt so lächerlich, mit 180 Sachen wie ein Medizinball von einer Hauswand abzuprallen, ohne auch nur den kleinsten Kratzer abzubekommen. Ansonsten ist das Spiel spitze und überholt den Vorgänger mühelos.

Daniel Meshing, Student aus Wermelskirchen

Manchmal fahre ich nicht direkt zu einem Rennen, sondern mache einen Umweg, um die Stadt und die prächtige Aussicht zu genießen. Einzig und allein die Musik fand ich ziemlich bescheiden. Hier bot der Vorgänger mehr.

Christopher Harms, Schüler aus Königswinter

Ich mag normalerweise keine Autorennspiele. Aber **Underground 2** hat mich dank der zahlreichen Hersteller und vielfältigen Tuningmöglichkeiten stundenlang an den Bildschirm gefesselt.

Jürgen März, Gärtner aus Geilenkirchen

Am meisten vermisse ich in **Underground 2** Passanten und die Polizei. Die Stadt wirkt wie ausgestorben.

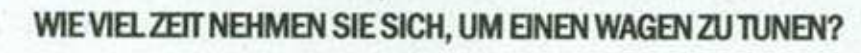
Patrick Ernst aus Friedrichswerth

Ich freue mich schon wie ein kleines Kind auf den Nachfolger. Bis dahin werde ich die grandiose Mehrspieler-Funktion auskosten und im Netz allen meinen Bleifuß zeigen.

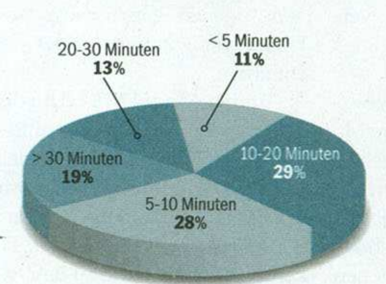
Lutz Graaf, Schüler aus Sandel

Need for Speed Underground 2 hat alles, was das Rennspielerherz begehrt. Schnelle Autos, schöne Strecken und einen sehr guten Sound. Sicherlich kennt man nach einiger Zeit jeden Winkel von Bayview, aber das stört nicht weiter, da die einzelnen Events im Vordergrund stehen. Die vielen unterschiedlichen Autos sorgen zudem für die nötige Abwechslung.

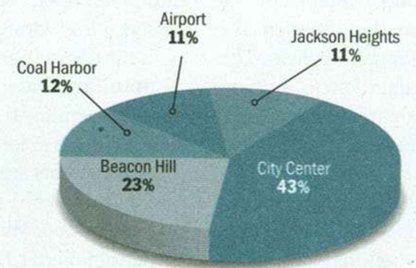
Andreas Graul, Student aus Sittendorf



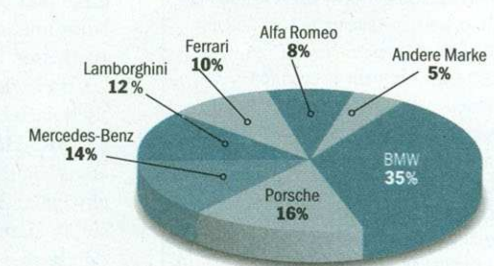
WIE VIEL ZEIT NEHMEN SIE SICH, UM EINEN WAGEN ZU TUNEN?



IN WELCHEM STADTTEIL SIND SIE AM LIEBSTEN UNTERWEGS?



FAHRZEUGE VON WELCHEM HERSTELLER WÜNSCHEN SIE SICH FÜR EINE FORTSETZUNG AM MEISTEN?





Auf DVD: Skripte zu X2

Auf der beiliegenden DVD finden Sie die Installationsdateien zu sämtlichen unten beschriebenen Skripten und Erweiterungen. Die Installation erfolgt ganz einfach über den integrierten Installer.

Mod des Monats:

X2: Die Bedrohung

Vorhang auf: In dieser Rubrik stellt PC Games die besten Modifikationen für beliebte Spiele vor. Den Anfang machen praktische Skripte für X2: Die Bedrohung.

INTERVIEW

BERND LEHAHN ist Chef des deutschen X2-Entwicklers Egosoft.

PC Games: Wie wollt ihr Mod-Autoren in Zukunft fördern?

Lehahn: „In **Die Rückkehr** haben Modder viel mehr Möglichkeiten, etwa um neue Schiffstypen frei zu definieren. Mit dem erweiterten Editor kann man dann sogar Missionen erstellen. In Kürze findet auf unserer Webseite ein Wettbewerb statt, bei dem talentierte Mod-Autoren Preise gewinnen können."

PC Games: Habt ihr euch von Erweiterungen, die den Spielkomfort verbessern, für **X2: Die Rückkehr** inspirieren lassen?

Lehahn: „Klar, wir versuchen, die besten Beiträge einzubauen. Die Erweiterung von Komfortfunktionen ist ein wichtiger Aspekt."

Kostenlose, von Fans programmierte Mods bedeuten einen echten Mehrwert für Spieler. Sie erweitern das Spiel um hilfreiche Features oder fügen sogar komplett neue Spiel-Modi hinzu. Beginnend mit der vorliegenden Ausgabe empfiehlt PC Games jeden Monat eine besonders gelungene Erweiterung. Die folgenden Skripte verbessern Handel und Kämpfe in der Weltraum-WiSim **X2: Die Bedrohung** erheblich.

Krime.SDS.Delivery Command: Diese Software ist in Ausrüstungsdocks der Paraniden erhältlich und vereinfacht die Koordination des internen Warenflusses. Frachter beliefern bis zu drei Zielfabriken – automatisch nach Bedarf geordnet.

MK3 Handelssoftware: Beim ersten Start dieser Software wird ein neuer Pilot angeheuert und sucht dann automatisch nach den besten Preisen. Nach 50.000 verdienten Credits steigt er jeweils eine Stufe auf. Später kann er über mehrere Sektoren hinweg nach Preisen forschen und sich selbstständig in Werften reparieren lassen.

Erweiterte Schiffsinformationen: Im Schiffsnamen lassen sich mit diesem Skript zusätzliche Informationen zum Status einblenden. Dazu wird im Schiff des Spielers die Handelserweiterung benötigt.

Geschützpersonal: Die Erweiterung simuliert Geschützpersonal auf Ihrem Schiff und ermöglicht eine Reihe zusätzlicher Kommandos, durch die das Kampfverhalten erheblich verbessert wird – das gilt allerdings auch für KI-Schiffe.

Standard-Patrouillenkommandos: Schiffe ab der Stufe M6 können durch einen oder mehrere Sektoren über frei bestimmbare Wegpunkte auf Patrouille geschickt werden. Werden Vehikel vorher definierter Feindnationen entdeckt, so befasst sich das patrouillierende Schiff automatisch mit ihnen.

Stationsverwaltungsprotokoll: Nach Installation dieses Skripts haben Sie zusätzliche Verwaltungsoptionen für Stationen: „Preise" reguliert die Basis auf Wunsch automatisch abhängig vom Lagerbestand. Sogar die Preisspanne kann automatisch berechnet werden. Nicht benötigtes Vermögen einer Station überweist die Software eigenständig.

Warenmanager AD-HS: Eine kleine Erweiterung, um bei einer eigenen Handelsstation oder einem eigenen Ausrüstungsdock Waren hinzuzufügen oder zu entfernen.

Tuning-Modul MK1: Um die Geschwindigkeit Ihres Schiffes zu erhöhen, lässt sich der Antrieb mit diesem Modul temporär überlasten. Besonders bei den Schiffsklassen M1, M2 und TL kann es jedoch häufig zu Beschädigungen kommen. (js)


PROJECT:
SNOWBLIND
Ab 04. März 2005 erhältlich
CRYSTAL DYNAMICS
PC DVD ROM
XBOX
LIVE
PlayStation 2
PlayStation 2 NETWORK-ENTERTAINMENT
www.projectsnowblind.de
eidos
www.eidos.com

San Fransisco - 09:45
Feind unter Beschuss

///////////„Act of War sieht nicht nur fantastisch aus, sondern spielt sich auch so." PC Games 12/04 ///////

„WO C&C GENERÄLE AUFHÖRT, FÄNGT ACT OF WAR AN"

PC GAMES 11/2004

london
washington
cairo



Offizielle Online Liga



www.esl-europe.net

London - 15:40
Ziel im Visier

////////////////""Command & Conquer" war gestern, heute ist "Act of War"" VGA 11/2004//////////////////////

Missions-Briefing

Wenn morgen ein Krieg ausbrechen würde, wären die Folgen tödlicher als jemals zuvor. Städte auf der ganzen Welt gehen in Flammen auf, die Erde steht am Abgrund. In Act of War: Direct Action werden Sie mit diesem Szenario konfrontiert. Schlagen Sie zurück und kämpfen Sie um die Freiheit. Dabei greifen Sie auf ein Arsenal modernster Waffensysteme und eine Flotte authentischer Militärvehikel zurück. Und da im Krieg die Wahrheit zuerst stirbt, haben Sie Zugriff auf Geheiminformationen des CIA und weltweiter Nachrichtennetzwerke. Erleben Sie den Krieg von morgen so hautnah wie in keinem anderen Echtzeitstrategiespiel.

www.atari.com/actofwar



ATARI










ZAUBERHAFT Solche Magier lauern Ihnen meist im Verbund mit Kriegern des bösen Lords Barrowgrim auf. Eine scharfe Klinge wirkt im Kampf gegen jeden Zauberstab Wunder.

ARACHNOPHOBIE Riesenspinnen attackieren im Rudel und schwächen den Charakter durch ein lähmendes Gift.

FEURIG Der Stab des Drachen spuckt beim Angriff unentwegt Feuer, das gleich mehreren Gegnern im Zielgebiet schadet.

TELEPORTER Später im Spiel dürfen Sie weite Strecken mithilfe solcher Teleporter-Punkte überspringen – hilfreich!

GERÜSTET Je nachdem, welche Ausrüstungsgegenstände man gerade anlegt, verändert sich das Aussehen der Spielfigur.

TOLLE TROLLE Trolle sind zwar riesig und stark, aber zu langsam, um wirklich Angst einzujagen.

GIFTZAHN Genau wie bei den Riesenspinnen muss man im Kampf gegen überdimensionierte Schlangen auf Giftattacken achten.

Dungeon Lords

Dungeon Lords verspricht die Action von Diablo und den Tiefgang von Gothic. Nach etlichen Verschiebungen steht die Veröffentlichung nun kurz bevor.

Fargrove nennt sich die mittelalterliche Menschenhauptstadt, in die **Dungeon Lords** Sie als namenlosen Kämpfer versetzt. Die Bewohner berichten von schrecklichen Dingen: Die Horden des dämonischen Lord Barrowgrim stehen unmittelbar vor dem Sturm auf die Stadt und in der Festung des guten Königs Davenmor munkelt man von Verrat. Sie erfahren vom Mord an dem Hofmagier Galdryn und dem mysteriösen Verschwinden von Davenmors Tochter und beginnen die verzwickte Suche nach den Hintergründen. Folgt man ausschließlich dem Hauptstrang der Handlung, dauert **Dungeon Lords** etwa 40 Stunden; mit Nebenquests versprechen die Macher die doppelte Spielzeit.

Halb Action, halb Rollenspiel

Trotz oberflächlicher Ähnlichkeiten zu **Gothic 2** (Verfolgerperspektive; keine steuerbaren Begleiter; Fantasy-Szenario) spielt sich **Dungeon Lords** von Beginn an deutlich actionlastiger. Die sehr kurzweiligen, spannenden Kämpfe gegen ganze Rudel von Trollen, Magiern, Skeletten oder Goblins nehmen einen Großteil der Spielzeit in Anspruch. In einer Ruine in den Sümpfen außerhalb von Fargrove wird unser Held von einer Diebesbande überrascht: Pfeile schwirren durch die Luft – im letzten Augenblick reißt der Ritter den Schild hoch, in dem die Geschosse stecken bleiben. Dann greift er selbst an: Mit Schwert, Bogen, Dolch oder Lanze beharkt die Spielfigur ihre Gegner – je besser ausgeprägt Charakterattribute wie „Stärke" oder „Geschicklichkeit", desto höher der verursachte Schaden. Zusätzlich investieren Sie gewonnene Erfahrungspunkte in Fertigkeiten, etwa „Umgang mit leichten Waffen", „Abwehren" oder „Geheime Magie". Beherrscht Ihr Charakter beispielsweise den Kampf mit schweren Schwertern, wirbelt er mit ausgestreckter Klinge herum und schmettert gleichzeitig mehrere Gegner in seiner Reichweite nieder. Mit starken Magiefertigkeiten dürfen Sie bei Auseinandersetzungen auf effektive und optisch imposante Sprüche wie den Feuerball zurückgreifen, der Feinde in lodernde Fackeln verwandelt. Man darf sich auch Diebestalente aneignen und Monstern davonschleichen. Nach der Entscheidung für eine Gilde (unter anderem Magier, Kämpfer, Samurai) spezialisieren Sie sich weiter. Diese vielschichtige, freie Entwicklung hebt **Dungeon Lords** von gewöhnlichen Action-Rollenspielen ab, bei dem man sich von Anfang an auf eine Klasse festlegt. Leider sind die Aufgaben im Vergleich zu **Gothic 2** zu einfach gestrickt: Eine Quest führt in ein Gewölbe, das Sie von unzähligen Monstern befreien, um ein heiliges Artefakt zu bergen; in einer anderen Mission sollen Sie einen feindlichen Hauptmann finden und besiegen. Komplexere, abwechlungsreichere Einsätze fehlen in der aktuellen Version.

JUSTIN STOLZENBERG 

Dungeon Lords macht mir Spaß. Die vielen spannenden Kämpfe halten dauerhaft in Atem und es motiviert, den Helden auf immer neue Weise weiterzuentwickeln. Im aktuellen Stadium vermisse ich jedoch noch viele Details, durch die eine Rollenspiel-Welt plastisch und glaubhaft wird: Authentische Beziehungen zwischen den Bewohnern der Städte oder einen belebten Marktplatz mit vielen verschiedenen KI-Charakteren gibt es (derzeit) nicht.

Entwickler: Heuristic Park
Anbieter: dtp
Termin: 20. April 2005

INTERVIEW MIT CHEFENTWICKLER DAVID BRADLEY

„Dungeon Lords geht neue Wege"

PC Games: Du nennst **Dungeon Lords** ein „Kampf-Rollenspiel". Musstest du für den actionorientierteren Spielablauf Einschränkungen bei der Spieltiefe in Kauf nehmen?

Bradley: „Ich denke nicht. Adventure-, Rollenspiel- und Kampf-Elemente werden in **Dungeon Lords** sehr ausgewogen sein."

PC Games: Was sind die wichtigsten Unterschiede zu einem Spiel wie **Dungeon Siege**?

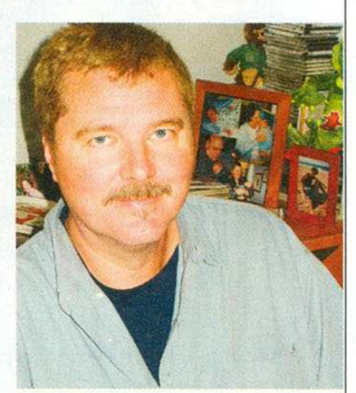
Bradley: „**Dungeon Lords** wird sehr viel weniger linear; nur an zentralen Punkten nehmen wir den Spieler an die Hand. Es gibt mehrere große Städte mit vielen computergesteuerten Personen, Nebenquests, Gilden und so weiter."

PC Games: Wie viel **Wizardry** hast du in **Dungeon Lords** einfließen lassen?

Bradley: „**Dungeon Lords** verfolgt einen neuen Ansatz in diesem Genre und zielt auf eine breitere Zielgruppe ab. **Wizardry**-Fans werden sich genauso heimisch fühlen wie Einsteiger."

PC Games: Der Release-Termin wurde bereits mehrfach verlegt. Wie weit fortgeschritten seid ihr in der Entwicklung und was bleibt noch zu tun?

Bradley: „Im Wesentlichen fügen wird derzeit die verschiedenen Teile des Spiels zusammen und bereiten die Implementierung der Audiodateien vor.



DAVID BRADLEY ist Spieldesigner bei Heuristic Park.

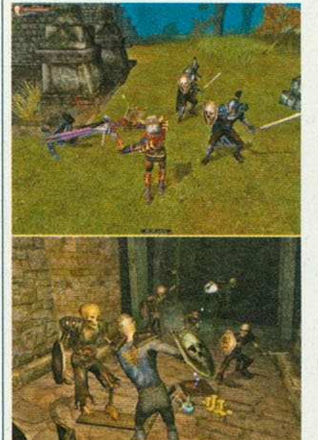
Außerdem arbeiten wir am grundlegenden Balancing."

PC Games: Welche Mehrspieler-Modi wollt ihr – abgesehen vom kooperativen Spiel – integrieren?

Bradley: „Auch im Mehrspieler-Part geht **Dungeon Lords** neue Wege. Man könnte es sogar revolutionär nennen. Es bleibt dem Spieler völlig überlassen, kooperativ zu spielen oder sogar gegen seine Freunde zu kämpfen. Man darf tun, was immer man möchte. Aber natürlich haben alle Aktionen in der Welt von **Dungeon Lords** weitreichende Folgen. Die Anzahl und Stärke der Gegner wird dynamisch der Spielerzahl angepasst."

„Nehmt mich auf!"

Verschiedene Gilden buhlen in Dungeon Lords um den Spieler.



Aufnahmeprüfung

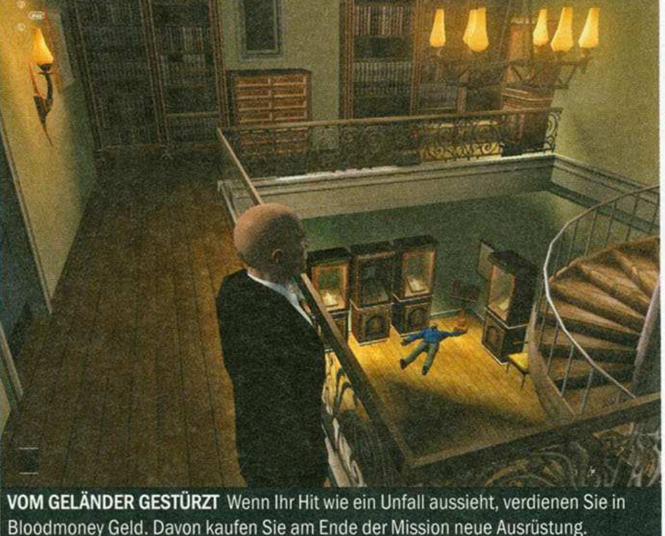
Zunächst steht die Entscheidung für eine der verschiedenen Gruppierungen an. Es gibt unter anderem Krieger, Magier-Orden und Samurai. Vor der Aufnahme gilt es, eine Prüfung zu bestehen. Für die Krieger-Gilde soll etwa ein Schwert von Fargrove in die entfernte Elfenstadt Arindale gebracht werden.

Spezialisierung

Ist die Aufnahme erst einmal geschafft, können Sie von den verschiedenen Eigenheiten der jeweiligen Gilde profitieren. Kämpfer werden im Umgang mit Waffen trainiert. Man darf sich speziell ausbilden lassen, etwa zum Ritter oder Dieb, wodurch weitere Fertigkeiten zur Auswahl stehen.



VERSTECKSPIEL In einem Pariser Opernhaus dreht die Security ihre Runden. Irgendwo versteckt sich der Hitman, um einen Anschlag auf einen Sänger zu verüben.



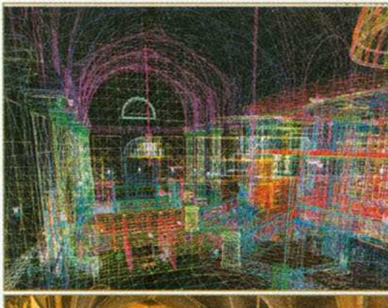
VOM GELÄNDER GESTÜRZT Wenn Ihr Hit wie ein Unfall aussieht, verdienen Sie in Bloodmoney Geld. Davon kaufen Sie am Ende der Mission neue Ausrüstung.

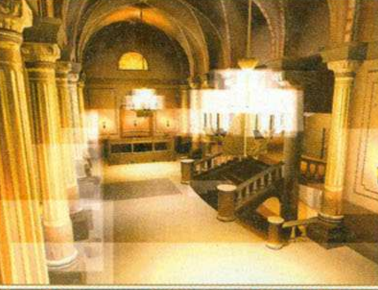
Hitman: Bloodmoney

Nach dem innovationslosen Hitman: Contracts schien es, als würde die Serie um den glatzköpfigen Killer auf der Stelle treten. Bloodmoney gibt endlich Gas.

Die Verwandlung

Vom Grundgerüst zur Spieloptik. Grafik-Motor ist die Glacier-Engine.







Ein Hit war Teil 3 nicht. Zu viel Aufgewärmtes, zu wenig Neues, urteilten Kritiker und Spieler. **Bloodmoney** soll der angeschlagenen Serie wieder auf die Beine helfen. Eine Maßnahme ist die verbesserte Technik: Normal-Mapping (plastische Charaktere), Self-Shadowing (eigene Spielfigur wirft Schatten), Rim Lighting (schimmernde Konturen) und „advanced post processing effects" (lichtdurchlässige Objekte) feiern **Hitman**-Premiere.

Hartz 4 für Auftragskiller

Viel weiß man über die Geschichte des vierten Teils nicht. So viel ist jedoch bekannt: Irgendjemand bringt Leute um die Ecke, die eigentlich auf der Abschlussliste des Hitmans stehen. Von drohender Arbeitslosigkeit getrieben, reist der Hitman nach Amerika. Dort vermutet er den Sitz des Konkurrenzunternehmens. Und noch eine Mission verrieten die Entwickler. Schauplatz ist das Opernhaus L'Opera D'Orleans in Paris, in dem ein Sänger auftritt, der sich mit Kinderhandel ein bisschen was dazuverdient. Es soll sein letzter Auftritt werden.

Wie immer zeichnen sich die Missionen durch ihre Vielzahl an Lösungsmöglichkeiten aus. Wer sich in die Reihen einer Touristengruppe einordnet, kommt im Rahmen einer Führung durch den Haupteingang ins Gebäude. Oder Sie erklimmen ein Gerüst und steigen durchs Fenster. Drinnen im Hauptsaal singt die Zielperson bereits inbrünstig. Eine schallgedämpfte Waffe könnte für Ruhe sorgen. Aber vielleicht gibt es noch eine andere Möglichkeit. Der Blick des Hitman wandert nach oben auf den riesigen Kronleuchter, der majestätisch von der Decke hängt ...

Mehr Grips

Am grundlegenden Spielprinzip – lautlos Leute erledigen – haben die Entwickler nichts gedreht. Dafür sind spielspaßfördernde Details dazugekommen. Zum Beispiel mehr Möglichkeiten beim Kämpfen. Früher hat der Hitman geboxt, gespritzt, gedrosselt. Jetzt können Sie auch schubsen. Das ist besonders effektiv, wenn Ihr Opfer vor einem Geländer steht, hinter dem sich ein Abgrund auftut.

Der Hitman ist vielseitiger geworden, aber auch die Gegner haben zugelegt. Auf verrückte Stühle beispielsweise reagieren patrouillierende Wachmänner nun höchst allergisch. Und Vorsicht beim Verstecken der Leichen: Wer die Blutspur hinterher nicht beseitigt, führt seine cleveren Verfolger schnell auf die richtige Fährte.

Warum das Spiel **Bloodmoney** heißt, wollen Sie wissen? Nach jedem Auftrag gibt es Geld, abhängig von der Eleganz Ihrer Anschläge. Wer pausenlos schießt, kann sich den Bonus abschminken. Hinterher kaufen Sie vom Ersparten bessere Waffen – oder nutzen es als Bestechung.

THOMAS WEISS



Hitman: Contracts wurde für die PlayStation 2 entwickelt, dann für den PC umgesetzt. Bei Bloodmoney läuft's umgekehrt. Die Folge: Endlich haben die Texturen wieder mehr als zwei Farben. Auch die spielerischen Neuerungen, sofern sie denn gut umgesetzt werden, machen den neuen Hitman sympathisch.

Entwickler: IO Interactive
Anbieter: Eidos
Termin: 2. Quartal 2005



DACHBODEN Um in eine tiefer gelegene Wohnung zu gelangen, muss Martin einen alten Kleiderschrank aus dem Weg räumen, der ein Fenster versperrt.



TATORT Die erste Leiche eines Wissenschaftlers entdeckt Martin in diesem Badezimmer. In der Folge nehmen immer bedrohlichere Ereignisse ihren Lauf.

Nibiru: Bote der Götter

Ein Hauch von Indy Jones: In Nibiru rätselt sich der Spieler durch eine fesselnde Story um geheime Nazi-Waffen und brutale Morde an Wissenschaftlern.

Optik aufgebohrt

Eine wesentliche Verbesserung gegenüber **Black Mirror** ist die Optik: Die Auflösung liegt jetzt bei 1.024x768 (vorher: 800x600). Außerdem handelt es sich bei den Charakteren nun um echte 3D-Modelle, die sehr viel natürlicher wirken.





ANTRAG Um von diesem Beamten eine Genehmigung zu erhalten, müssen Sie einige knifflige Rätsel knacken.

Das Abenteuer fängt mit einem geheimnisvollen Anruf an: Archäologie-Professor Wilde berichtet seinem Neffen, dem Studenten Martin Holan, von einem mysteriösen Tunnelkomplex in Westböhmen, der offenbar von Nazis für das versteckte Forschungsprojekt Nibiru genutzt wurde. Professor Wilde vermutet hinter dem Codenamen eine Superwaffe und beauftragt seinen Neffen, Nachforschungen anzustellen. Als Martin plötzlich die Leichen von mit dem Projekt betrauten Wissenschaftlern entdeckt, kommt er dunklen Machenschaften auf die Spur – eine packende Jagd beginnt.

Kniffliger Denksport

Ausschließlich per Maus manövrieren Sie Martin durch rund 80 verschiedene, mit adventuretypischen Rätseln gespickte Örtlichkeiten. Um beispielsweise in das Prager Zentralarchiv zu gelangen, müssen Sie am aufmerksamen Pförtner vorbei. Die Lösung: Vor dem Gebäude füttert ein Rentner unablässig Tauben. Erst wenn Sie die Vögel mittels einiger Knallkörper verjagen, ist er zum Gespräch bereit und verrät, dass er Martin Zugang zum Archiv verschaffen könnte. Als Gegenleistung fordert er jedoch eine Flasche wedlen Weins. Im nahen Kiosk findet sich lediglich Billigfusel im Pappkarton. Um den noch gültigen Angestelltenausweis des Rentners zu bekommen, benötigen Sie eine leere Flasche einer teuren Weinmarke. Per Drag & Drop kombinieren Sie Gegenstände im übersichtlichen Inventar. Im Beispiel füllt Martin den billigen Trank in die edle Flasche – der Pensionär ist zufrieden und rückt seinen Passierschein raus. Gegenstände wie diese Weinflasche finden sich zuhauf und werden mit einem einfachen Linksklick aufgenommen oder benutzt. Gelegentlich lassen sich Objekte per Rechtsklick näher untersuchen. Die Aufgaben beschränken sich nicht nur auf die monotone Suche und Kombination von Gegenständen. Neben dem passwortgeschützten PC einer Forscherin findet sich etwa das auf den Kopf gestellte Foto ihrer Katze Felix – ein Hinweis darauf, dass das zu knackende Kennwort Xilef lautet. Leider schwankt die Qualität der Rätsel. Gelegentlich ist man gezwungen, bestimmte Aktionen oder Gespräche mehrfach zu wiederholen, bevor weitere Handlungsoptionen zur Verfügung stehen. Bevor man beispielsweise von einem Obdachlosen Informationen über eine Frau, die neben seinem Schlafplatz arbeitet, erhält, muss man sie zweimal ansprechen. In einer Szene darf man essbare Pilze erst aufnehmen, nachdem man von einem Soldaten den Auftrag erhalten hat, eine Mahlzeit zu kochen. Diese starre Struktur einiger Rätsel führt dazu, dass man regelmäßig Aktionen und Dialoge wiederholt, um einen Auslöser zu finden. Hier ist noch Nachbesserung vonnöten.

JUSTIN STOLZENBERG 

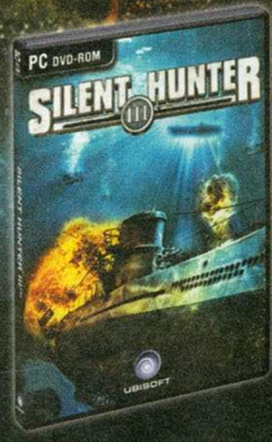
*Eigentlich müssten sie's ja können: Entwickler Future Games ist 2004 mit **Black Mirror** bereits ein gutes Adventure gelungen. Dennoch überzeugt mich die Qualität der Rätsel in **Nibiru** nicht durchweg. Um so besser finde ich die dichte Atmosphäre und die spannende Story im Stile von **Indiana Jones**.*

Entwickler: Future Games
Anbieter: dtp
Termin: 15. März 2005

SILENT HUNTER III

VERSTECKEN - JAGEN - VERNICHTEN







Erleben Sie historische Seeschlachten und ein authentisches Arsenal von U-Booten des 2. Weltkrieges.



Umfangreiches Mannschafts-, Kommando- und Charaktersystem. Treffen Sie die richtigen Entscheidungen!



Packende Atmosphäre dank einer spektakulären 3D-Grafik-Engine sowie einem Tag-/Nachtzyklus und realistischem Wetter.



Play It On ubi.com

www.silent-hunteriii.com



Sacred: Underworld

Es geht abwärts, aber nicht qualitativ: Im Add-on erkunden Sie die auf Spielspaß getrimmte Unterwelt Ancarias.

FLAMMENSPIESSE Die Dämonin hat sich der schwarzen Magie verschrieben. Sie beschwört alles, was aus der Hölle kommt, Feuer zum Beispiel.

EMPFANGSKOMITEE Die Dryaden leben auf Bäumen, zwischen denen sich Stege spannen. Besucher sind hier nicht gern gesehen, wie unser Zwerg feststellen muss.



GEWURMT Wird der Zwerg von Gegnern bedrängt, empfiehlt sich der Einsatz des Flammenwerfers als Massenvernichtungswaffe.

Groß ist sie, die Welt von **Sacred**. Doch sie enthält auch viel Leerlauf, bedingt durch ihren Umfang. Das soll alles anders werden im Add-on zum Action-Rollenspiel: Anstatt Ancaria doppelt und dreifach zu vergrößern, sind die neuen Spielareale knapp halb so weitreichend wie im Original: mehr Spielspaß auf kleinerem Raum.

Neu sind die Ruinen der Zwerge, wo Pilze den Weg säumen. Fast möchte man dort Schlümpfe in den heimeligen Häusern vermuten. Neu ist auch der Dschungel, in dem zwischen Gestrüpp verlassene Hütten stehen. Nachts kriechen hier die Mumien aus ihren Löchern. Im Nordosten von Ancaria erstreckt sich das Gebiet der Dryaden, die auf Bäumen leben. Im Süden dagegen herrscht Karibikstimmung: Piraten haben es sich am Strand gemütlich gemacht. Nicht ganz so gemütlich ist's im Vulkan daneben, wo ebenfalls Piraten wohnen – aber es sind Zombies.

Bevor Sie sich fragen, ob Sie den falschen Artikel lesen: Underworld heißt zwar Unterwelt, aber trotzdem spielt sich ein Großteil des Geschehens draußen ab. Immer nur Höhlen, das wäre keine Option gewesen für ein Add-on, das der Abwechslung größte Wichtigkeit beimisst. Als reichlich unwichtig erachteten die Entwickler wohl die Hintergrundstory, denn die lässt sich problemlos im Telegrammstil zusammenfassen: Dämon entführt Prinzessin, stopp. Held muss her, stopp. Dafür, verspricht Ascaron, soll sich die Story im eigentlichen Spiel spannend entfalten.

Von Zwergen und Dämonen

Ist das Add-on installiert, haben Sie im Hauptmenü Zugriff auf die „erweiterte Kampagne". Doch alle unter Level 25 müssen draußen bleiben. Deswegen liefert Ascaron zwei vorgefertigte Charaktere mit entsprechend hohem Level mit, die Dämonin und den Zwerg. Der Letztere scheint direkt aus **World of Warcraft** importiert: Rauschebart, grimmiger Blick, Schweißerbrille. Und eine Vorliebe für Massenvernichtung: Auf seinem Rücken trägt er ein Kanonenrohr, mit dem er Mörsergranaten verschießt, die beim Aufschlag Krater in den Boden reißen. Kommen ihm die Gegner zu nah, legt er sich die Wumme horizontal über die Schulter und benutzt sie als Flammenwerfer.

Die Dämonin müssen Sie sich als Superman mit Brüsten vorstellen: Auf Knopfdruck zieht sie die Beine an, hebt vom Boden ab und flattert über Hindernisse, etwa Flüsse oder Bäume. Wenn sie den Feinden nicht gerade davonfliegt, beschwört sie Tentakel, die ihre Opfer aufspießen. Der Clou daran: Pro Kill entsteht ein weiteres Tentakel, bis der Bildschirm von Fangarmen nur so wimmelt. Hinterher stapeln sich die Monstergedärme – gut, dass Sie die Sauerei nicht wegmachen müssen.

THOMAS WEISS 

*Eine Urkunde für Innovation wird **Underworld** nicht bekommen: Zwerge als Revolverhelden und Charaktere, die Flammenwände herbeizaubern, kommen mir bekannt vor. Doch Ascaron klaut so gut, dass ich es verzeihe: Polternde Mörserangriffe und Tentakelmassaker jagen mir einfach wohlige Schauer über den Rücken.*

Entwickler: Ascaron
Anbieter: Take 2
Termin: 24.03.2005

TEST



PETRA FRÖHLICH



AUF DER FESTPLATTE:
Act of War, World of Warcraft
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft, C&C Generäle
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
GTA San Andreas, C&C Alarmstufe Rot 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Act of War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Playboy: The Mansion

CHRISTIAN SAUERTEIG



AUF DER FESTPLATTE:
Pirates!, Pro Evolution Soccer 4, Steuer-Spar-Erklärung 2005
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Pro Evolution Soccer 4, Half-Life 2 Deathmatch
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Mad TV, Monkey Island, Mau-Mau
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Die Auslosung der WM-Karten 2006
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Playboy: The Mansion
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
City of Heroes

DIRK GOODING



AUF DER FESTPLATTE:
Republic Commando, World of Warcraft, Chronicles of Riddick, Knights of the Old Republic 2, Pirates!
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
World of Warcraft, Rome: Total War, X2: Die Bedrohung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
X2: Die Rückkehr
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Republic Commando
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die vielen Probleme auf amerikanischen WoW-Servern

THOMAS WEISS



AUF DER FESTPLATTE:
Knights of the Old Republic 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Dark Age of Camelot, Counter-Strike: Source
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Das nächste Blizzard-Spiel
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Nichts derzeit
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Republic Commando

BENJAMIN BEZOLD



AUF DER FESTPLATTE:
Republic Commando, Star Wars Galaxies, Flight Simulator 2004
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Battlefield Vietnam
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Pro Evolution Soccer 4, Die Sims 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Silent Hunter 3
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Brothers in Arms (vormerken!)
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Lemony Snicket

CHRISTOPH HOLOWATY



AUF DER FESTPLATTE:
Knights of the Old Republic 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Baldur's Gate 2, Knights of the Old Republic
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Codename: Panzers - Phase Two, Der Pate
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Pirates!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Die erneute Verschiebung von STALKER

JUSTIN STOLZENBERG



AUF DER FESTPLATTE:
Nibiru, Imperial Glory
MULTIPLAYER-FAVORIT:
Counter-Strike: Source
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Live for Speed, Enemy Territory, Pro Evo Soccer 4
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Dungeon Lords
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Nibiru
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Scrapland

HEINRICH LENHARDT



AUF DER FESTPLATTE:
World of Warcraft, Knights of the Old Republic 2, Pirates!, Half-Life 2
MULTIPLAYER-FAVORIT:
World of Warcraft
EINSAME-INSEL-SPIELE:
Civilization, Diablo 2, NHL 95, Maniac Mansion
FREUT SICH AM MEISTEN AUF:
Splinter Cell 3: Chaos Theory, Star Wars: Empire at War, Dragon Age
AKTUELLER GEHEIMTIPP:
Pirates!
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG:
Vertrauensverlust in DFB-Schiedsrichter

So testen wir

WERTUNGS-PHILOSOPHIE

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in gängige Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%

Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%

Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%

Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%

Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser gerade noch „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%

Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen um diesen Titel.

< 50%

Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 Prozent gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

STUDIONOTE

PC Games fragt in regelmäßigen Abständen ab, wie zufrieden unsere Leser mit den gekauften PC-Spielen sind. Die daraus gewonnene Studionote bezieht sich grundsätzlich auf das zuletzt veröffentlichte Spiel des Entwicklers und liefert Ihnen – unabhängig von der Qualität des getesteten Spiels – einen Anhaltspunkt für Ihre Kaufentscheidung. Unter anderem bewerten viele tausend Leser die technische Qualität der Titel, den Service des Herstellers und nicht zuletzt den Spielspaß. Ein „-" bedeutet, dass es sich um ein Erstlingswerk handelt oder dass die Studionote aus anderen Gründen nicht ermittelt werden konnte.

PC-GAMES-AWARD





Herausragende Spiele würdigen wir mit den begehrten PC-Games-Awards – Silber verleihen wir ab 85 Punkten, die seltene Gold-Auszeichnung erst ab 90 Punkten. Mit diesen Prädikaten gekennzeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß in ihrem Genre. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer ab Seite 120.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start"-Button klicken, „Ausführen" wählen, „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.). Auf der Karteikarte „System" finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500	Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)	Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9500/9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT	Radeon 9700/9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra



Strategie

ECHTZEIT-STRATEGIE

Codename Panzers: Special Edition

CDV | 10.02.2005 | USK 16 | CA. € 30,-

BUDGET | **TEST 07/04** Was **Half-Life 2** für Ego-Shooter, ist **Codename: Panzers** für Strategiespiele: das Maß aller Dinge. Das Weltkriegs-Echtzeitstrategiespiel katapultierte sich im vergangenen Sommer dank bombastischer Optik, spannender Hintergrundgeschichte sowie herrlich kniffliger Missionen direkt an die Genre-Spitze. Jetzt steht die streng limitierte Special Edition für den fairen Preis von 30 Euro im Handel. Diese enthält neben **Codename Panzers** mit allen bisher veröffentlichten Patches und Updates auch vier neue Mehrspieler-Karten sowie eine Vorschau auf den Nachfolger **Codename Panzers: Phase Two**. Wer unseren aktuellen Referenz-Titel noch nicht besitzt, sollte unbedingt zuschlagen – der Nachfolger steht bereits in den Startlöchern und kommt im Sommer auf den Markt. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
93	89	90	85	**93**

ECHTZEIT-STRATEGIE

Empire Earth Collection

SIERRA | 03.02.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | **TEST 12/01** So eine geballte Ladung Echtzeit-Strategie gab es selten für so wenig Geld. Neben dem umfangreichen **Empire Earth**, einer anspruchsvollen Mixtur aus **Civilization**, **Starcraft** und **Age of Empires 2**, enthält die Sammlung auch das Add-on **Zeitalter der Eroberungen**. Die insgesamt 15 Epochen erstrecken sich von der Steinzeit bis zur Besiedlung des Weltraums – ein Fest für Hobby-Strategen! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	72	79	78	**75**

AUFBAU-STRATEGIE

Playboy: The Mansion

UBISOFT | 17.02.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | **TEST S. 94** Als Ober-Playboy Hugh Hefner stampfen Sie bei dieser Lifestyle-Simulation das Playboy-Imperium aus dem Boden. Wie bei **Die Sims 2** spielen Bedürfnisse und Wünsche einzelner Personen eine wichtige Rolle – wenn auch in stark abgespeckter Form. Spielziel (neben dem regelmäßigen Veröffentlichen des **Playboy**-Magazins): mit möglichst vielen Frauen anbandeln und Kohle verprassen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	84	75	--	**75**

WIRTSCHAFTSSIMULATION



Fußball Manager 2003

AK TRONIC | 15.02.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | **TEST 12/02** Sie suchen einen guten und günstigen Fußballmanager und stören sich obendrein nicht an den technisch veralteten 3D-Spielszenen der **FIFA 2002**-Engine? Dann greifen Sie doch für zehn Euro zum **Fußball Manager 2003** und führen Ihr Team aus den Niederungen der Regionalliga an die Spitze der Bundesliga. Aktuellere Originaldaten stellen Fans auf ihren Websites ins Netz. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	71	81	80	**80**

AUFBAU-STRATEGIE

School Tycoon

TAKE 2 | 28.02.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT | **Tycoon**-Spiele sind nach wie vor schwer angesagt: Der neueste Ableger beschäftigt Sie mit dem Auf- und Ausbau einer Schule, in der sowohl Lehrer als auch Schüler glücklich sind und der Notendurchschnitt exorbitant hoch ist. Gibt's nicht? Gibt's doch – das extrem einfache **School Tycoon** macht's möglich. Ein Klassenzimmer nebst lustigem Pauker genügt, damit Schulgelder in Strömen fließen und alle zufrieden sind. Anschließend errichten Sie weitere Unterrichtsgebäude, Fresstempel, Hobby-Räume mit Videospielen, Sportplätze und vieles mehr. Hausmeister und Handwerker halten Ihre Lehranstalt in Schuss und reparieren Schäden regelmäßiger Tornados im Nu. Neben dem Endlosspiel gibt es eine Kampagne mit 24 Missionen, die aufgrund des ewig gleichen Spielverlaufs trotz netter Iso-Optik kaum zum Durchspielen animiert. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
65	41	71	--	**60**

AUFBAU-STRATEGIE



Sim City 4

AK TRONIC | 15.02.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 01/03 Wer schon immer für gerade mal zehn Euro Bürgermeister seiner eigenen Metropole sein wollte, hat jetzt bei der Budget-Neuauflage der Städtebau-Simulation **Sim City 4** die Gelegenheit dazu. Unzählige Bau-Optionen, eine detailreiche 3D-Grafik sowie der lang ersehnte Mehrspieler-Modus lassen Fans des Klassikers mit der Zunge schnalzen. Einsteiger meckern zu Recht über den hohen Schwierigkeitsgrad. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
78	71	82	71	76

AUFBAU-STRATEGIE

Shopping Center Tycoon

FANTASTIC.TV | 04.02.2005 | USK OHNE | CA. € 30,-

NEUHEIT | Richtig geraten – bei **Shopping Center Tycoon** planen, bauen und managen Sie Ihren eigenen Einkaufstempel. In drei europäischen Metropolen (Berlin, London und Paris) erwarten Sie 15 vergleichsweise simple und langweilige Missionen, in denen Sie Geschäftsflächen für Handy-Shops, Aquarium-Händler, Designer-Outlets oder Kosmetikanbieter errichten. Für die nötige Sicherheit sorgen ein paar Wachmänner, die Kundschaft erfreut sich an Plastikbäumen und Springbrunnen und Ihr Geldbeutel lacht über horrende Mieten, die Sie für Ihre Läden kassieren. Zum Weinen ist hingegen die umständliche Steuerung und die schreckliche Grafik. Der PC-Supermarkt sieht aus wie ein Puppenhaus, in dem man umherzuckelnde Kundschaft und weggeworfenen Müll allenfalls in der höchsten Zoomstufe unterscheidet. Enttäuschend! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	48	46	--	49

AUFBAU-STRATEGIE

Transport Gigant Gold

JOWOOD | 04.02.2005 | USK OHNE | CA. € 40,-

BUDGET | TEST 07/04 Mit einer statischen Spielwelt und einem viel zu simplen Warensystem enttäuschte **Transport Gigant** als Wirtschaftssimulation. Dafür machte das Planen und Gestalten eines eigenen Verkehrsnetzes reichlich Freude. Die Gold-Edition enthält neben dem Hauptprogramm die Erweiterung **Down Under** – und leider kein Handbuch, was bei einem derart komplexen Titel ziemlich unglücklich ist. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
72	79	55	--	66



Action

GESCHICKLICHKEIT



Böse Nachbarn

KOCH MEDIA | 04.02.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 05/03 In **Böse Nachbarn** treiben Sie Ihren armen PC-Mitbewohner in den Wahnsinn. Dazu sägen Sie in dessen 2D-Wohnung unbemerkt die Beine seines Sessels an oder kippen ihm Abführmittel ins Bier – Prost! Sind alle Streiche geglückt, geht's im nächsten Level weiter. Das macht leider nicht allzu lange Spaß, da man mit dem wenig abwechslungsreichen Spiel an einem halben Nachmittag durch ist. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
63	69	72	--	55



TAKTIK-SHOOTER



Hitman: Contracts

EIDOS | 15.02.2005 | USK 18 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 06/04 Mord ist sein Hobby: Agent 47 gibt sich in **Hitman: Contracts** zum dritten Mal die Profikiller-Ehre. Bis auf ein paar frische Nahkampfwaffen und Einbruchswerkzeuge sowie eine etwas vereinfachte Steuerung gibt es wenig Neues, aber dafür jede Menge Altbewährtes. Die zwölf Missionen führen den glatzköpfigen Auftragskiller im Meister-Proper-Look an zwölf Schauplätze rund um den Globus. Dort bringt er wie gehabt heimlich, still und leise ausgewählte Personen um die Ecke. Selbstverständlich dürfen Sie dafür auch wieder auf die berühmt-berüchtigte Klaviersaite zurückgreifen. Wer sich an der derben Thematik nicht stört und die Wartezeit auf den vierten Teil **Bloodmoney** überbrücken möchte, kann die 15 Euro ruhigen Gewissens investieren. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	90	85	--	82

ACTION



Lederzwerge

RONDOMEDIA | 01.02.2005 | USK 16 | CA. € 10,-

NEUHEIT | Gartenzwerge führen eigentlich ein beschauliches Leben. Rondomedias Lederzwerge hingegen haben nur ihr Liebesleben im Kopf, und das gilt es im 2D-Garten mit Maus-Peitschenhieben zu unterbinden. „Sexelnde" Zwerge sind an einem schwarzen Zensur-Balken zu erkennen, erwischt man unschuldige Artgenossen, gibt es Minuspunkte. Klingt bescheuerter als es ist und taugt als Mittagspausensnack allemal. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
36	28	76	--	38

ACTION-ADVENTURE



Deux Ex 2 – Invisible War

EIDOS | 25.02.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 04/04 Mit einer zeitgemäßen Optik und sehr viel mehr spielerischen Freiheiten schickte Ion Storm im vergangenen Jahr den heiß ersehnten Nachfolger zu **Deux Ex** ins Rennen. Die Geschichte von **Invisible War** spielt 20 Jahre nach dem ersten Teil. Anstelle von JC Denton schlagen Sie sich nun mit dem angehenden Geheimagenten Alex Denton durch Schauplätze rund um den Globus, um die Machenschaften religiös motivierter Terroristen zu unterbinden. Dank des nonlinearen Spielverlaufs gibt es eine Vielzahl von Vorgehensweisen und Lösungsmöglichkeiten, die für einen hohen Wiederspielwert sorgen. Auch wenn der Rollenspiel-Part im Gegensatz zum Vorgänger arg zusammengeschrumpft wurde, ist die spaßige Mischung aus Ego-Shooter und Adventure für 15 Euro durchweg empfehlenswert. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
80	87	82	--	82

ACTION-ADVENTURE

Legacy of Kain: Defiance

EIDOS | 25.02.2005 | USK 16 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 03/04 In **Defiance** schlagen Sie sich erstmals mit Kain und dessen Erzrivalen Raziel durch das Reich von Nosgoth. Aus der Third-Person-Perspektive kämpfen Sie mit Schwertern und Telepathie gegen Feinde, hüpfen von Plattform zu Plattform und lösen anspruchsvolle Puzzles. Klingt klasse, wird aber aufgrund einer katastrophalen Kameraführung selbst für Fans der Serie zur Geduldsprobe. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
77	70	62	--	67

GESCHICKLICHKEIT



Incadia

COMPORT INT. | 31.01.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT | Ein Spiel zum Klotzen: Bei dieser **Tetris**-Variante namens **Incadia** stapeln Sie nicht nur bunte Steinchen und bilden gleichfarbige Ketten, sondern sprengen mit herabfallenden Bomben unberechenbare Löcher in Ihr Konstrukt oder lösen Flutwellen aus. Die insgesamt 40 Levels fesseln mit knackig schweren Aufgaben an den Bildschirm und die Online-Rangliste motiviert zu Höchstleistungen. Spaßig! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
60	41	80	--	75

ACTION-ADVENTURE



Thief: Deadly Shadows

EIDOS | 25.02.2005 | USK 12 | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 07/04 Psst! **Thief 3** kostet jetzt nur noch 15 Euro, was in Anbetracht der geballten Spielspaßladung ein wahres Schnäppchen ist. Die Abenteuer, die Meisterdieb Garrett erlebt, sind qualitativ auf einer Stufe mit denen aus dem Original. Zwar klingt die Ausgangssituation – Geheimorden will den Weltuntergang – nicht fürchterlich innovativ, dafür sind die Missionen wunderbar abwechslungsreich: Mal schleichen Sie durch düstere Schlösser und stibitzen alles, was nicht niet- und nagelfest ist; ein anderes Mal folgen Sie den Rufen eines Geistes in ein gruseliges Leichenschauhaus. Hervorragend auch die technische Seite: Die Licht- und Schatteneffekte gehören jetzt, knapp ein Jahr nach Erstveröffentlichung, noch immer zum Besten, was Sie in Computerspielen vorfinden werden. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
89	91	86	-	88

TAKTIK-SHOOTER



Star Wars: Republic Commando

ACTIVISION | 03.03.2005 | USK 16 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 74 Mächtige Jedis haben im ersten **Star Wars**-Taktik-Shooter Pause. Stattdessen kämpfen Sie als einfacher Klonkrieger für die Republik. Unterstützung erhalten Sie dabei von drei äußerst cleveren Kollegen, denen Sie in brenzligen Situationen simple Befehle erteilen. Diese gehen dank intuitiver Steuerung extrem leicht von der Hand und hemmen den rasanten Spielfluss in keinster Weise. Als Schauplatz erwartet Sie Geonosis, ein Sternenkreuzer der Republik sowie der Wookiee-Planet Kashyyyk. Größter Kritikpunkt des einsteigerfreundlichen Taktik-Shooters ist das lineare Leveldesign und die dürftige Abwechslung bei den Kämpfen. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
84	90	92	72	83

Abenteuer

ONLINE-ROLLENSPIEL

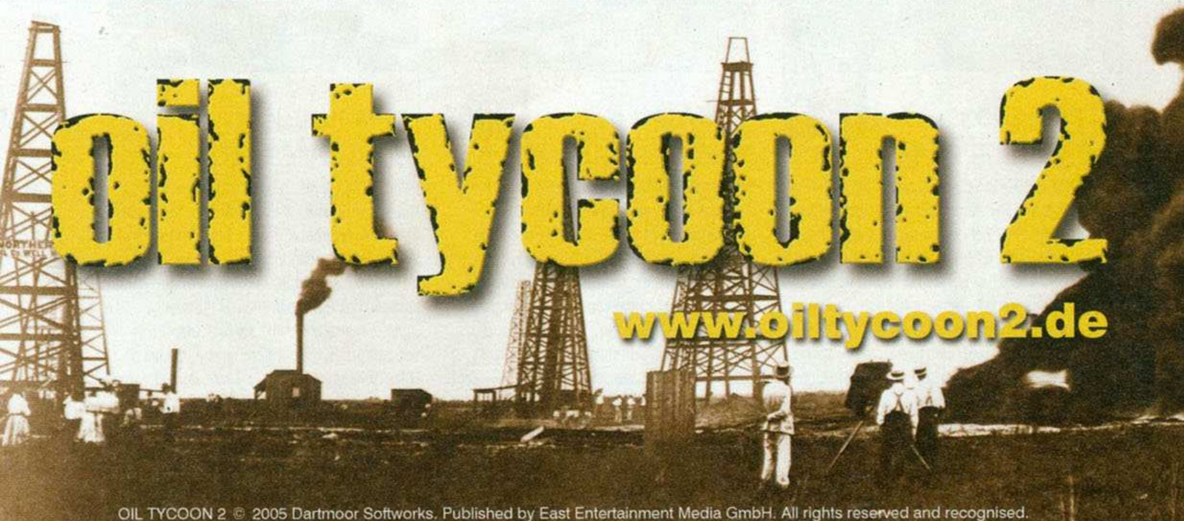



City of Heroes

NCSOFT | 04.02.2005 | USK 12 | CA. € 40,-

NEUHEIT | TEST S. 98 Es müssen nicht immer Fantasy- und Endzeitszenarios sein: **City of Heroes** ist ein Online-Rollenspiel, in dem Sie die Rolle eines waschechten Superhelden übernehmen. Die vielfältigen Gestaltungsmöglichkeiten sorgen dafür, dass keine Spielfigur der nächsten gleicht. Eine riesige Stadt voller NPCs und Schurken will erkundet werden, wobei der Schwerpunkt in dem gelungenen Titel eindeutig auf flotter Action liegt. Eingefleischte Rollenspieler schauen hingegen etwas in die Röhre: Charaktere lassen sich nur sehr eingeschränkt entwickeln, Ausrüstung und ein richtiges Inventar gibt es nicht. Auch die Quests könnten abwechslungsreicher sein. (bb)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
71	69	78	--	75



ADVENTURE



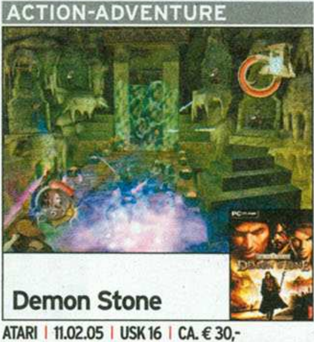
Black Mirror – Special Edition

DTP | 25.03.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

BUDGET | TEST 05/04 Die Special Edition des letztjährigen Adventure-Hits bietet neben dem Hauptprogramm exklusive Wallpapers, Artworks aus der Produktion, ein Video-Interview mit den Entwicklern, die Hintergrundgeschichte zum sagenumwobenen Schloss Black Mirror sowie den Soundtrack auf CD. Und das alles für 20 Euro. Wer ein schaurig-schönes Grusel-Abenteuer sucht, sollte zugreifen. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	87	79	--	81

ACTION-ADVENTURE



Demon Stone

ATARI | 11.02.05 | USK 16 | CA. € 30,-

NEUHEIT | TEST S. 96 Drei Helden machen sich auf, ein Fantasyreich vor dem Untergang zu retten. Mit Maus und Tastatur – hoffentlich aber mit Gamepad – steuern Sie die Haudegen abwechselnd durch Monsterhorden, vollführen mittels Tastenkombinationen vernichtende Spezialattacken und fragen sich, wann denn endlich eine Atempause folgt. Die Antwort: Nach acht Stunden, dann ist's vorbei. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
68	85	60	--	70

ROLLENSPIEL

Gothic Collectors Edition

KOCH MEDIA | 04.02.2005 | USK 12 | CA. € 35,-

BUDGET | Die **Gothic**-Serie hat Rollenspielgeschichte geschrieben. Teil 1 und 2 sowie die Erweiterung **Nacht des Raben** gibt es jetzt in einem Paket. Die Premiere des Rollenspiels hat bereits vier Jahre auf dem Buckel und überzeugt trotz angestaubter Optik spielerisch auf ganzer Linie: Als Zwangsarbeiter brechen Sie aus einem Gefangenenlager in Khorinis aus und bekommen es dabei mit einer magischen Barriere und glaubwürdigen Bewohnern zu tun. Eine derart lebendige Spielwelt, gepaart mit solch einer enormen Handlungsfreiheit fand man anno 2001 in kaum einem anderen Spiel. Keine zwei Jahre später erschien der noch bessere zweite Teil, der ebenfalls zum Hit avancierte und Sie erneut nach Khorinis führt, wo marodierende Banden ihr Unwesen treiben. Das Add-on **Nacht des Raben** bietet noch mehr spannende Abenteuer. Super! (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
74	83	80	--	91

ROLLENSPIEL



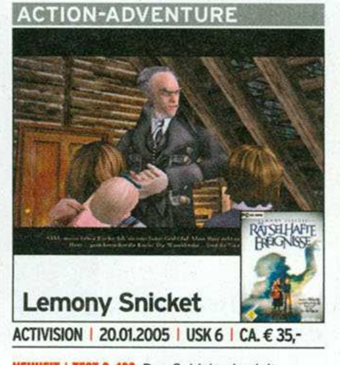
Knights of the Old Republic 2

ACTIVISION | 10.02.2005 | USK 12 | CA. € 45,-

NEUHEIT | TEST S. 82 Die Obsidian Studios waren nicht zu beneiden, mussten sie doch den Nachfolger zu einem der besten Rollenspiele überhaupt programmieren. Doch alles ist gut ausgegangen: Die komplexen Quests, die vielseitigen, teils philosophischen Dialoge und die ausgezeichnete Charakterinteraktion stellen den zweiten Teil auf eine Stufe mit dem Original. Nur bei der Technik hapert es. (tw)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
69	88	72	--	90

ACTION-ADVENTURE



Lemony Snicket

ACTIVISION | 20.01.2005 | USK 6 | CA. € 35,-

NEUHEIT | TEST S. 102 Das Schicksal spielt Violet, Klaus und Sunny Baudelaire übel mit: Ihre Eltern sterben bei einem Unfall und der garstige Graf Olaf verfolgt sie, um ihr geerbtes Vermögen einzusacken. Abwechselnd steuern Sie die drei Kinder und sammeln markierte Gegenstände oder drücken Schalter. Ähnliches Spielprinzip wie **Harry Potter**, aber mit deutlich weniger intensiver Atmosphäre! (js)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
67	78	84	--	53

ADVENTURE

Moorhuhn: Der Fluch des Goldes

AK TRONIC | 01.02.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

NEUHEIT | Der zweite Adventure-Ausflug des populären Federviehs führt Sie auf das alte Familienschloss der Familie Moorhuhn, über dem ein geheimnisvoller Fluch liegt. Spielumfang und Rätseldichte des klassischen Point&Click-Abenteuers sind zwar nicht gigantisch, für 15 Euro ist man aber immerhin einen Nachmittag beschäftigt. Skeptiker testen vor dem Kauf die kostenlose XS-Version (www.aktronic.de). (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
62	57	76	--	60

ADVENTURE

Traumschiff: Periode 1

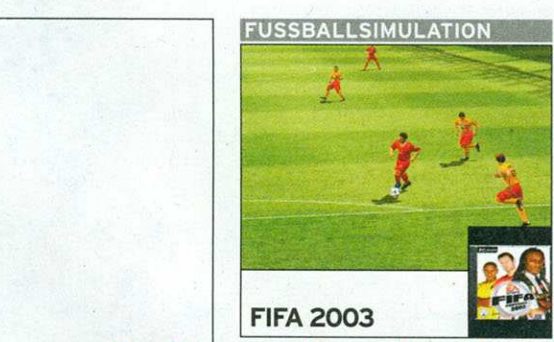
TAKE 2 | 01.02.2005 | USK OHNE | CA. € 15,-

BUDGET | TEST 09/04 Zwar konnte Bully Herbigs zweiter Kinostreich nicht an den Erfolg von **Der Schuh des Manitu** anknüpfen, dafür spielt sich die PC-Umsetzung mit vielfacher Mopsgeschwindigkeit nicht nur in die Herzen beinharter Bully-Fans. Das klassische Point&Click-Adventure bietet eine schicke Render-Grafik und führt Sie an zahlreiche aus der Leinwandvorlage bekannte Schauplätze. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
73	85	70	--	74

Sport

FUSSBALLSIMULATION



FIFA 2003

AK TRONIC | 15.02.2005 | USK OHNE | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 12/02 Eine frische Grafik, stark vereinfachte Steuerung und ein realistischer Spielablauf mit viel weniger Toren sorgten im WM-Jahr 2002 für Jubelstürme bei PC-Kickern. Zwar erschienen zwischenzeitlich vier weitere **FIFA**-Ableger sowie das sehr viel bessere **Pro Evolution Soccer 3**, wer aber für kleines Geld ein ordentliches und auch auf älteren Systemen lauffähiges Fußballspiel sucht, greift zu. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
76	80	82	74	74

MOTORSPORT

Moto GP 2

AK TRONIC | 15.02.2005 | USK 6 | CA. € 10,-

BUDGET | TEST 07/03 Die rasante PC-Umsetzung des Xbox-Bestsellers ist eine waschechte Simulation der Moto-GP-Weltmeisterschaft und bietet neben einem spannenden Karriere-Modus auch spaßige Stunt-Rennen. Grafik und Fahrgefühl sind erstklassig, lediglich die Steuerung offenbart einige Schwächen, die von den starken Computergegnern zumeist eiskalt ausgenutzt werden. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
75	78	71	74	74

RENNSPIEL



RPM Tuning

POINTSOFT | 24.02.2005 | USK 12 | CA. € 20,-

NEUHEIT | TEST S. 104 Bei dem französischen Untergrund-Raser liefern Sie sich wie in **Need for Speed Underground 2** zu nachtschlafender Zeit illegale Straßenrennen. Die Kohle, die Sie sich im Duell mit anderen Verkehrsrowdys verdienen, stecken Sie natürlich in Ihr Auto – unzählige Tuning-Möglichkeiten stehen zur Wahl. Grafik, Steuerung und Spielumfang sind allerdings keine Konkurrenz für EAs Referenz-Renner. (cs)

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG	MULTI	
70	61	70	72	69



Republic Commando

Lassen Sie Ihr Lichtschwert stecken! Im ersten Star-Wars-Taktik-Shooter riskieren Sie als gemeiner Klonkrieger für die gute alte Republik Helm und Rüstung.

Für Machtspielchen ist in **Republic Commando** kein Platz. Denn im Gegensatz zur **Jedi Knight**-Serie wandeln Sie nicht auf Luke Skywalkers Spuren, sondern schlüpfen in die Rolle eines Klonkriegers, der für Lichtschwerter in etwa so viel übrig hat wie Darth Vader für die Rebellen. Und trotzdem ist Ihr Alter Ego alles andere als ein 08/15-Soldat, wie in der gelungenen Eingangssequenz deutlich wird. Kaum erblicken Sie im Genlabor auf Kamino das Licht der Welt, vertickern Ihnen die Schöpfer: „Wir haben Großes mit dir vor, RC-1138." In den folgenden Minuten erleben Sie Ihre Jugend im Schnelldurchlauf. Dabei wohnen Sie einer Trainingslektion nach der nächsten bei. Bis Sie schließlich zum Anführer der Kommandoeinheit Delta ernannt werden. Dieser vierköpfige Spezialtrupp wurde auf Wunsch des Kopfgeldjägers Jango Fett ins Leben gerufen und ist immer dann zur Stelle, wenn es irgendwo in der „weit, weit entfernten Galaxis" brennt. Ihr Aufgabengebiet besteht darin, Sabotageaufträge gegen zahlenmäßig hoffnungslos überlegene Gegner durchzuführen. Wie es beispielsweise auf Geonosis der Fall ist. Geonosis? Tobte hier nicht der packende Endkampf aus **Star Wars: Episode 2**? Richtig, an eben dieser Stelle beginnt **Republic Commando**.

Blaster statt Lichtschwert

Während um Sie herum die Fetzen fliegen und wie im Film gigantische Kampfmaschinen den staubigen Wüstenplaneten in Schutt und Asche legen, suchen Sie nach einem Eingang in die geheimen Kampfroboterlabors. Natürlich mit der Absicht, diese gewaltige Produktionsstätte in die ewigen Jagdgründe zu befördern und somit den bösen Separatisten ein Schnippchen zu schlagen. Dummerweise sind Sie anfangs von Ihren Kameraden getrennt. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als sich den Weg allein durch die engen Schluchten zu bahnen. Wenigstens halten Sie mit der DC-17M eine der fortschrittlichsten Waffen überhaupt in den Händen. Dieses geniale



ENTERKOMMANDO Die hinterhältigen Trandoshaner haben einen republikanischen Sternenkreuzer überfallen und schlachten nach und nach die Besatzung ab.



Stück Technik bauen Sie mit einem Tastendruck im Handumdrehen vom Sturmgewehr in ein Scharfschützengerät oder gar einen gefährlichen Granatwerfer um. Darüber hinaus führen Sie eine Blasterpistole und diverse Explosivstoffe mit sich. Damit Sie sich keinen Bruch heben, passt neben diesen Standardwaffen nur noch ein weiterer Ballermann in Ihr Inventar, den Sie in der Regel gefallenen Gegnern abknöpfen. Unter anderem führen Ihre Widersacher Schrotflinten, Raketenwerfer oder aber Schnellfeuergewehre mit sich. Als äußerst effektiv entpuppt sich das Nahkampfmesser der DC-17M, das Sie per Sekundärfeuer aktivieren. Bei schwächeren Einheiten genügt ein Hieb und Ihr Gegenüber ist Geschichte. Einziger Nachteil: Grüngelbes Alien-Blut beziehungsweise blaues Schmieröl bei Robotern spritzt Ihnen aufs Visier und schränkt die Sicht ein – bis ein elektronischer Scheibenwischer wieder für klare Verhältnisse sorgt. Somit ist **Republic Commando** der erste **Star Wars**-Titel, in dem „Lebenssaft" fließt.

Die fantastischen Vier

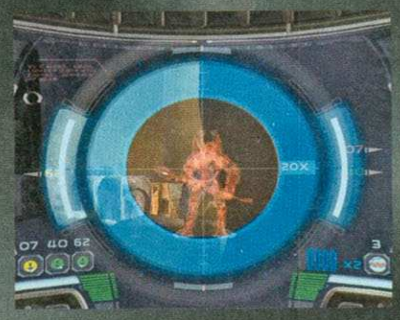
Nachdem Sie einer Reihe Geonosianern im wahrsten Sinne des Wortes die Flügel gestutzt haben, stoßen Sie endlich auf den Rest des Teams: den Sprengstoff-Experten Scorch, Ihren Computer-Spezialisten Fixer sowie den Scharfschützen Sev. Ihr Charakter hört übrigens auf den treffenden

3 in 1: Die DC-17M



Die DC-17M ist ein echter Verwandlungskünstler. In wenigen Sekunden bauen Sie Ihre Standardwaffe in folgende Typen um.

Scharfschützengewehr
Die Sniper-Funktion ist zwar sehr langsam, dafür kippen die meisten Gegner bereits nach dem ersten Treffer um. Dank der beiden Zoomstufen erwischen Sie Feinde auch auf große Distanzen ohne Probleme.



Sturmgewehr
Die meisten Situationen meistern Sie mit dem Sturmgewehr. Es zeichnet sich durch eine schnelle Feuerrate und hohe Präzision aus. Da ein Magazin 60 Schuss fasst, brauchen Sie nicht ständig nachladen.



Granatwerfer
Gegen eine Gruppe Trandoshaner gibt es kaum eine effektivere Waffe als den Granatwerfer. Die Wucht der Explosion erwischt mehrere Gegner gleichzeitig. Aber auch Super-Kampfdroiden knacken diese Kanone im Handumdrehen.



Wie viel Star Wars steckt in Republic Commando?

Kommen Star-Wars-Fans in Republic Commando auf ihre Kosten? Wir verraten, was an dem Taktik-Shooter typisch Star Wars ist.

Musik

Während Sie kämpfen, ertönt im Hintergrund der oscarprämierte **Krieg der Sterne**-Soundtrack von John Williams. Außerdem liefert David Collins eine Reihe neuer Kompositionen, die hervorragend mit Williams' Musik harmonieren.

Schauplätze

Geonosis und Kamino ähneln den Schauplätzen aus **Episode 2** enorm. Das Geisterschiff gibt es zwar in keinem Film zu sehen, dafür erinnert die Innenarchitektur an die späteren Sternenzerstörer. Kashyyyk hingegen versprüht keinerlei **Star Wars**-Flair.

Waffen

Abgesehen von der Wookiee-Armbrust und den Thermaldetonatoren erwartet Sie eine Vielzahl neuer Waffen. Die DC-17M passt gut zu **Star Wars**. Was allerdings eine Schrotflinte in der weit, weit entfernten Galaxis zu suchen hat, bleibt ein Rätsel.

Fahr- und Flugzeuge

In **Republic Commando** bekommen Sie eine Reihe bekannter Vehikel zu Gesicht. Selber steuern dürfen Sie allerdings kein einziges. Lediglich die Geschütze eines AT-TE setzen Sie auf dem Geisterschiff gegen die Droiden ein.

Gegner

Die Geonosianer und Droiden stellen die populärsten Gegner in **Republic Commando** dar. Anders sieht es bei den Trandoshanern aus. Von ihnen kennt man lediglich den Kopfgeldjäger Bossk, der in **Episode 5** nur ganz kurz zu sehen war.

Jedis

Erst in der Schlusssequenz meldet sich Meister Yoda kurz zu Wort. Davor läuft Ihnen kein einziger Lichtschwertträger über den Weg. Eigentlich schade, denn Jedis gehören nun mal zu **Star Wars**. Genauso wie Fans zu einem guten Fußballspiel.

Story

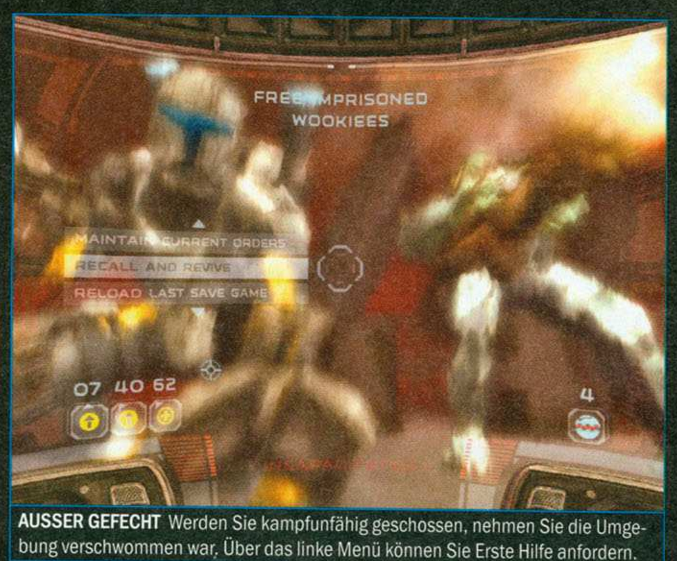
Republic Commando setzt am Ende von **Episode 2** ein und schlägt eine Brücke zum neuen Leinwandabenteuer **Die Rache der Sith**. Dadurch erfahren Sie einige interessante Details, die die Filme nicht aufdecken. Ein Muss für **Star Wars**-Fans.

Machtkräfte

„Möge die Macht mit dir sein!" Auf den berühmtesten aller **Star Wars**-Oneliner warten Sie in **Republik Commando** vergebens. Die Protagonisten spüren die sagenumwobene Kraft nämlich ebenso wenig in ihren Adern fließen wie die Gegner.

Namen Boss. Kaum haben Sie Ihre geklonten Brüder begrüßt, mutiert **Republic Commando** vom reinrassigen Ego- zum Taktik-Shooter. Aber keine Sorge, ein Taktik-Schwergewicht vom Format eines **Rainbow Six** oder **Hidden & Dangerous 2** erwartet Sie nicht. Weder eine Planungsphase kommt auf Sie zu noch müssen Sie zig Tastaturkürzel auswendig lernen oder Babysitter spielen. Der beeindruckenden Intelligenz Ihrer Mitstreiter sei Dank. Auch ohne Ihr Zutun agieren die Soldaten verdammt clever. Fixer, Sev und Scorch nutzen Kisten, Mauervorsprünge und andere Objekte stets von selbst als Deckung. An besonders heiklen Passagen, etwa wenn von allen Seiten Gegnerhorden über Sie herfallen, tauchen an strategisch sinnvollen Stellen weiße Symbole auf, die mit speziellen Kommandos verknüpft sind. Klicken Sie beispielsweise ein Fadenkreuz hinter einer Mauer an, bezieht der Sniper dort Stellung. Bei einem Kreis würde hingegen der Sprengmeister mit Granaten die Angreifer malträtieren. Auf dieselbe Art und Weise lassen Sie stationäre Geschütze bemannen, Felsbrocken aus dem Weg räumen oder verschlossene Türen öffnen. Bei Letzteren haben Sie meistens die Wahl, das Teil zu sprengen oder dessen Elektronikschloss zu knacken. Entscheiden Sie sich für die leise Variante, können Sie unter Umständen

> „Die Klonkrieger agieren genauso, wie man es von einer hervorragend ausgebildeten Spezialeinheit erwartet."



AUSSER GEFECHT Werden Sie kampfunfähig geschossen, nehmen Sie die Umgebung verschwommen war. Über das linke Menü können Sie Erste Hilfe anfordern.



SCHNELL UND TÖDLICH Die Magnaguards sind die gefährlichsten Gegner in Republic Commando. Sie sind extrem schnell und stecken sehr viele Treffer ein.

nichts ahnenden Gegnern in den Rücken fallen. Auch wenn die Befehlsstruktur genial einfach gelöst ist und den rasanten Spielfluss in keiner Weise hemmt, vermissen Sie auf Dauer mehr taktischen Freiraum. Spätestens nach zwei Stunden laufen die Gefechte stets nach demselben Schema ab: Sie klicken automatisch jedes ersichtliche Kommando-Icon in der Landschaft an, ohne sich groß Gedanken über die jeweilige Situation zu machen. Mit strategischem Geschick hat das leider wenig zu tun. Auf ähnlich hohem Niveau wie die künstliche Intelligenz rangiert hingegen die Grafik. Insbesondere die realistischen Schatten und Animationen machen **Republic Commando** zu einem Augenschmaus. Zudem zaubert die **Unreal**-Engine nette Spiegeleffekte auf die Rüstungen der hervorragend animierten Charaktere.

Ein neues Feindbild

Auch wenn **Episode 2** mit der Schlacht auf Geonosis endete, ist für Ihr Team nach der erfolgreichen Sprengung der Fabrik längst nicht Feierabend. Denn die beiden anderen Kampagnen spielen unmittelbar vor den Ereignissen des neuesten **Star Wars**-Films **Die Rache der Sith**, der am 19. Mai hierzulande im Kino anläuft. Dabei enthüllt **Republic Commando** eine völlig neue Bedrohung: die Trandoshaner. Auf diese reptilienartigen Wesen treffen Sie bei einer Rettungsmission. Ein Sternenkreuzer der Republik treibt antriebslos durchs All. Niemand

Alles im Blick: Das Head-up-Display




In Republic Commando nehmen Sie die Umwelt durch den Helm Ihrer Rüstung wahr. Das sieht nicht nur sehr cool aus, obendrein liefert Ihnen die Kopfbedeckung eine Reihe wichtiger Informationen.

1 Munitionsvorrat
Wie viel Munition Sie noch in der Tasche haben, lesen Sie direkt auf der Waffe ab. Am rechten Bildschirmrand wird ferner der Vorrat an Handgranaten angezeigt.

2 Lebensenergie
Über Ihren Gesundheitszustand informieren diese gelben Striche. Ist die Anzeige voll, geht es Ihnen blendend. Bei weniger als vier Balken sollten Sie sich schnellstens verarzten.

3 Team-Anzeige
Diese drei Icons liefern alle relevanten Informationen über Ihr Team; also welcher Befehl gerade ausgeführt wird, wo sich das jeweilige Mitglied befindet und wie gut es Ihren Jungs geht.

4 Schutzschilde
Werden die weißen Balken weniger, kollabieren jeden Augenblick Ihre Schutzschilde. Ziehen Sie sich zurück und warten Sie, bis die Energieanzeige wieder voll aufgeladen ist.



Taktische Ansicht
Bei Massenschlachten behalten Sie in diesem Sichtmodus den besten Überblick, da Sie stets wissen, wo Ihre Männer gerade sind.

Normale Ansicht
Der Unterschied zur taktischen Ansicht besteht darin, dass die Team-Namen nicht über den Köpfen der Kameraden dargestellt werden.

Nachtsicht
An einigen wenigen Stellen herrscht absolute Dunkelheit im Spiel. In diesem Fall sorgt das Nachtsichtgerät für den nötigen Durchblick.



INSEKTENPLAGE Mit einem stationären Geschütz beschießen wir diesen mächtigen Spinnenroboter. Unser Team feuert unterdessen Granaten auf ihn ab.



STAHLMONSTER Scorch verstrickt einen Super-Kampfdroiden in den Nahkampf. Deshalb können wir das Ungetüm gefahrenlos aus der Distanz beschießen.

Die Stärken und Schwächen

Was hat uns an Republic Commando gefallen, was weniger? Hier decken wir die guten und schlechten Seiten des Taktik-Shooters auf.

Pro	Contra
Das Teammanagement geht erfreulich leicht von der Hand. Ein Handbuchstudium ist überflüssig.	Etwa ab der Hälfte des Spiels wiederholen sich die Missionsziele regelmäßig.
Die Künstliche Intelligenz Ihrer Mitstreiter gehört zur besten im Genre.	Die taktischen Möglichkeiten sind extrem eingeschränkt.
Der Filmsoundtrack macht die **Star Wars**-Atmosphäre perfekt.	Das lineare Leveldesign bietet wenig Abwechslung.
Hintergrundwissen wird nicht vorausgesetzt. Somit kommen auch **Star Wars**-Muffel auf ihre Kosten.	Es gibt keine richtigen „Boss"-Gegner. Außerdem vermissen Sie mächtige Jedis.
Sarkastische Funksprüche lockern das Spielgeschehen auf.	Keine Fahrzeugsequenzen. Sie dürfen lediglich Geschütze bemannen.



DURCHBLICK Falls Sie der Helm stört, können Sie ihn in den Optionen ausblenden. Das bessere Spielgefühl bekommen sie aber mit eingeschaltetem Visier.

antwortet auf Ihre Signale. Was ist bloß los? Hat die Mannschaft das Schiff verlassen? Oder war es vielleicht ein Überfall? Das gilt es herauszufinden. Ähnlich wie zu Spielbeginn sind Sie zunächst wieder allein unterwegs. Es ist stockdunkel. Aber das ist kein Problem für einen Delta-Squad-Soldaten. Schließlich besitzt Ihr Helm gleich drei Sichtmodi. Neben der normalen Ansicht gibt es eine Taktik-Anzeige, die die Position Ihrer Männer verrät, sowie einen Restlichtverstärker für Nachteinsätze. Kaum aktivieren Sie diesen, bietet sich Ihnen ein Bild des Grauens. Überall liegen getötete Klonkrieger. Ihr Puls steigt. Ob die Mörder noch an Bord sind? Die Antwort erhalten Sie prompt per Funk: „Wir sind in einen Hinterhalt getappt, können die Stellung nicht ..." Ganz offensichtlich stecken Ihre Jungs ziemlich in der Klemme. Mit einem etwas mulmigen Gefühl in der Magengegend begeben Sie sich auf die Suche. Auch auf dem Geisterschiff baut **Republic Commando** eine äußerst dichte, bedrohliche Atmosphäre auf. Richtiges **Star Wars**-Flair kommt allerdings nur dann auf, wenn die bekannten Musikstücke von John Williams und diverse Neukompositionen von David Collins aus den Boxen schallen. Woran das liegt? Es fehlen schlichtweg echte Helden, also Jedis mit funkelnden Lichtschwertern und fortgeschrittenen Machtfähigkeiten.

Wiederholungswahn

Etwa ab der Mitte des Spiels erleben Sie ein Déjà-vu nach dem nächsten. Sie hacken immer und immer wieder Computerterminals, suchen Ihre Kameraden, sprengen den x-ten Truppentransporter oder pusten erneut einen riesigen Spinnenroboter von der Bildschirmfläche. Sogar Ihren Kollegen scheinen die ewigen Wiederholungen etwas auf die Nerven zu gehen: „Nicht schon wieder diese Typen!", kommentieren die drei Deltas allzu häufig die Situation. Das ein oder andere Schalterrätsel, eine Fahrzeugsequenz oder interessantere Zwischengegner hätten dem extrem linearen Leveldesign gut getan. Dafür wartet **Republic Commando** mit einigen spannenden Überraschungen auf. So müssen Sie beispielsweise innerhalb von fünf Minuten ein Schiff verlassen, bevor es explodiert. Hektik bricht aus, denn eine Reihe Droidekas verperrt Ihnen den Fluchtweg. Während der dritten und letzten Kampagne bekommen Sie noch vor dem Start des neuen Kinoabenteuers den berüchtigten General Grievous zu Gesicht. Dieser will auf Kashyyyk ausgerechnet den Wookiee-Führer Tarful umbringen. Klar, dass Sie dem haarigen Riesenaffen zu Hilfe eilen und ihm den Rücken freihalten. Schließlich kämpfen Sie für die Guten. Zumindest glauben Sie das ... (bb)



An diesen drei Plätzen fliegen die Fetzen




Nach Ihrer Ausbildung auf Kamino schickt Sie die Republik an die folgenden drei Schauplätze.



Geonosis
Eine Droidenfabrik der Separatisten soll zerstört werden. Während draußen der Kampf aus **Episode 2** tobt, infiltrieren Sie das geheime Labor.

TOO FAT TO FIT IN THE DROID ACCESS SHAFT! THEY'D NEVER CATCH ME IN THERE!

Geisterschiff
Auf diesem heruntergekommenen Sternenkreuzer der Republik treffen Sie zum ersten Mal auf die Trandoshaner, die prompt Ihr Team gefangen nehmen.

FREE IMPRISONED WOOKIEES

Kashyyyk
Eine Invasion der Separatisten bedroht Kashyyyk. Helfen Sie den Wookiees, ihren Heimatplaneten aus den Fängen der Bösewichte zu befreien.

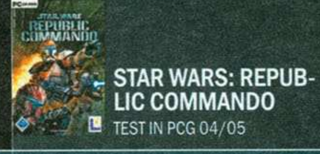
IM WETTBEWERB



GHOST RECON
TEST IN PCG 01/02



MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
TEST IN PCG 01/05



STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
TEST IN PCG 04/05

	GHOST RECON	MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT	STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
TECHNIK	**BEFRIEDIGEND** (74%) + Realistische Landschaften + Detaillierte Charaktere + Flüssige Animationen – Unzureichende Fernsicht – Verwaschene Bodentexturen	**SEHR GUT** (91%) + Lebensechte Mimik + Lebendig wirkende Landschaften + Passender Soundtrack + Hübsch animierte Charaktere – Häufige und lange Ladezeiten	**GUT** (86%) + Geschmeidige Animationen + Sehr weiche Schatteneffekte + Tolle Soundkulisse – Kaum Physik-Spielereien – Umgebungen wirken etws steril
ATMOSPHÄRE	**BEFRIEDIGEND** (77%) + Sehr spannende Missionen + Glaubwürdige Szenarien – Kaum Zwischensequenzen – Öde Briefings	**GUT** (83%) + Stellenweise grandioses Hollywood-Flair + Dialoge lockern Spielgeschehen auf + Kameraden wachsen einem ans Herz + Guter Kompromiss beim Realismusgrad – Unsterbliche Teammitglieder	**GUT** (84%) + Original **Star Wars**-Soundtrack + Gelungene Ingame-Briefings + Humorvolle Dialoge – Nur drei Schauplätze – Keine Jedis und Lichtschwertduelle
SPIELDESIGN	**BEFRIEDIGEND** (72%) + Gute Speicherfunktion + Abwechslungsreiche Aufträge – Mangelhafte KI der Gegner und Kameraden – Sehr kurze Spieldauer	**BEFRIEDIGEND** (75%) + Starke KI + Unkompliziertes Teammanagement – Lineares Leveldesign – Die Spielabläufe wiederholen sich ständig – Kaum Überraschungen	**BEFRIEDIGEND** (75%) + Geniale Team-KI + Einfache Kommandofunktion – Keine steuerbaren Fahrzeuge oder Rätsel – Sehr lineare Levels – Missionsziele wiederholen sich häufig
MULTIPLAYER	**GUT** (81%) + Kooperativer Spielmodus + Bis zu 36 Spieler – Kommunikationsmöglichkeiten im Team lassen zu wünschen übrig	**GUT** (84%) + Vier Charakterklassen + Spaßiger Eroberer-Modus – Zu große Karten	**BEFRIEDIGEND** (72%) + Vier Spielmodi – Keine Charakterklassen – Karten sind viel zu groß und verwinkelt – Nur für 16 Spieler
SPIELSPASS	**BEFRIEDIGEND** (77%)	**GUT** (83%)	**GUT** (83%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 10 Stunden

Spieldauer (Einzelspieler): 14 Stunden

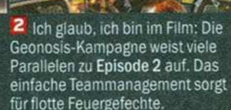


Spieldauer (Einzelspieler): 12 Stunden



1 Bevor's richtig losgeht, erleben Sie auf Kamino Ihre Geburt aus der Ich-Perspektive. Anschließend werden Sie und Ihre Klonbrüder auf den ersten Einsatz vorbereitet.





2 Ich glaub, ich bin im Film: Die Geonosis-Kampagne weist viele Parallelen zu **Episode 2** auf. Das einfache Teammanagement sorgt für flotte Feuergefechte.



3 Die Kämpfe laufen stets nach demselben Schema ab. Sie vermissen mehr taktische Möglichkeiten. Dafür kommt im Geisterschiff Gänsehaut-Atmosphäre auf.

4 Die Kashyyyk-Kampagne versprüht nur wenig **Star Wars**-Flair. Immerhin stoßen Sie auf den fiesen General Grievous. Das Finale floppt: Es gibt keinen Endgegner.

LEISTUNGS-CHECK

PROZESSOREN ▼ / GRAFIKKARTEN ►		KLASSE 1 (Geforce2-Serie, Geforce4-MX-Serie, Kyro 1/2, Radeon 7000/7200/7500) 800x600	KLASSE 1 1.024x768	KLASSE 2 (Radeon 8500/9000/9100/9200, Geforce3 Ti-200, Geforce FX 5200 (Ultra)) 1.024x768	KLASSE 2 1.280x1.024	KLASSE 3 (Geforce4-Ti-Serie, Radeon 9600 (Pro/XT), Geforce FX 5700 (Ultra)/FX 5900 XT) 1.024x768	KLASSE 3 1.280x1.024	KLASSE 4 (Radeon 9800 (Pro/XT), Geforce FX 5900 (Ultra)/5950 Ultra) 1.024x768	KLASSE 4 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼

128 MB	256 MB
512 MB	1.024 MB

TUNING-TIPPS

Wenn Sie die Auflösung auf 800x600 reduzieren und auf die Projectors und Squad-Schatten verzichten, können Sie **Republic Commando** bereits mit einer 1.500-MHz-CPU und einer Geforce4 Ti-4200 ruckelfrei zocken. Besitzer einer Radeon 9800 Pro sollten den Qualitätsmodus aktivieren.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2-fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

CA. € 45,-
3. MÄRZ 2005

BENJAMIN BEZOLD

„Nicht nur Star-Wars-Fans werden an Republic Commando ihre helle Freude haben."

Republic Commando hat einen großen Vorteil gegenüber vielen anderen **Star Wars**-Titeln: Selbst wenn Sie sich nicht einmal ansatzweise für **Krieg der Sterne** interessieren, dürfte Ihnen der Taktik-Shooter jede Menge Spaß bereiten. Sie brauchen weder mit Lichtschwertern herumfuchteln noch braten Ihnen komische Kapuzenträger Energieblitze über. Stattdessen erleben Sie ähnlich aufregende Feuergefechte wie in **Call of Duty (dt.)**. Bloß in der Zukunft und mit modernen Waffen. Natürlich kommen auch Fans voll auf ihre Kosten. Wer sich ein exklusives Vorab-Insiderwissen zu **Die Rache der Sith** aneignen will, muss einfach zugreifen.

DIRK GOODING



„Die Eigenständigkeit der Klonkrieger ist schlichtweg genial."

Wenn's nur nach mir ginge, hätte **Republic Commando** eine deutlich höhere Wertung bekommen. Allein schon weil sich die Teammitglieder in der Solo-Kampagne so clever verhalten wie Benny, wenn ich mit ihm zusammen im Mehrspieler-Modus Assault kämpfe. Es ist einfach genial, mit den drei anderen Klonkriegern durch die Gänge eines verlassenen Raumschiffs zu huschen, sich dabei gegenseitig den Rücken freizuhalten und gemeinsam die Missionsziele zu erfüllen. Auch wenn Laserschwerter fehlen und die Spielzeit arg kurz geraten ist: Ich hab jede Minute als Klonkrieger genossen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Lucas Arts
Studionote: Gut
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/16/16
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Sehr gute KI
+ Einfaches Teammanagement
+ Gelunge **Star Wars**-Atmosphäre
– Lineares Leveldesign
– Auf Dauer etwas eintönige Kämpfe

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
83	Grafik	Gut (84)
	Sound	Sehr gut (90)
	Steuerung	Sehr gut (92)
	Mehrspieler	Befriedigend (72)

Intelligenz-Test

Können Sie sich auf Ihre Mitstreiter verlassen oder stehen die Klonkrieger bei Kämpfen untätig herum? Wir haben die Intelligenz Ihrer Jungs geprüft.

Nichts stört bei einem Taktik-Shooter mehr als Teammitglieder, die den Intelligenzquotienten gemeiner Sturmtruppen aufweisen. Wer verbringt schon gerne die meiste Zeit damit, seine Schäfchen durch die Levels zu lotsen? In **Hidden & Dangerous 2** stellten sich Ihre Jungs sogar so dämlich an, dass sie eigentlich nur als Lastesel, also zum Munitionschleppen, zu gebrauchen waren. Keiner der Soldaten wäre von selbst auf die Idee gekommen, bei Beschuss gefälligst den Kopf einzuziehen und hinter einer Kiste Schutz zu suchen. Das ist bei **Republic Commando** glücklicherweise nicht der Fall. Die Klonkrieger agieren genauso, wie man es von einer hervorragend ausgebildeten Spezialeinheit erwartet. Anstatt Ihnen womöglich blind ins Verderben zu folgen, arbeiten sich die Jungs langsam von Deckung zu Deckung vorwärts und behalten sich dabei stets im Auge. Dadurch wirkt **Republic Commando** unglaublich dynamisch und vor allem realistisch.

Zurück ins Leben

Da Sie stets gegen eine gewaltige Übermacht antreten, geht Ihre Einheit nur selten unbeschadet aus einer Schlacht. Was aber nicht allzu schlimm ist, denn Sev, Scorch und Fixer humpeln aus eigenem Antrieb zu Erste-Hilfe-Stationen. Wird im Eifer des Gefechts ein Teammitglied bewusstlos geschossen, warten die Deltas, bis die Luft rein ist, und versorgen den Verletzten anschließend mittels Defibrillator, außer Sie befehlen vorher die Rettung des Unglücksraben. Sollten Sie selber einmal zu Boden gehen, können Sie ebenfalls entweder abwarten oder sofort die Herzmassage anordnen. Überhaupt keine Gedanken brauchen Sie sich ferner über den Verbleib der PC-Recken machen. Sobald Sie sich auf eine bestimmte Distanz von der Truppe entfernen, geben die Kollegen ihre Stellung, beispielsweise eine Scharfschützenposition, auf und folgen Ihnen. Dadurch geraten Sie niemals in die unangenehme Lage, die halbe Karte nach einem vermissten Soldaten absuchen zu müssen. Wie praktisch! (bb)

Die vier Teambefehle



Auch wenn kein Befehlssymbol in Sicht ist, dürfen Sie die folgenden vier Kommandos jederzeit über die F-Tasten erteilen.



Suchen und Angreifen
Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung. Ihr Team rückt von selbst vor und greift gesichtete Feinde sofort an. Natürlich nutzen die Deltas dabei jede Deckung aus.



Zusammenbleiben
Sev, Scorch und Fixer halten Ihnen bei diesem defensiven Befehl den Rücken frei. Außerdem sollten Sie die F2-Taste betätigen, wenn Sie unbemerkt einen Raum betreten wollen.



Stellung halten
Sie wollen eine bestimmte Position bewachen lassen, während Sie den Rest des Raums erkunden? Kein Problem, Ihre Männer werden nicht von der markierten Stelle weichen.



Abbrechen
Mit der F4-Taste ziehen Sie das gesamte Team von eventuellen Scharfschützenpositionen ab. Außerdem widerrufen Sie eine erteilte Türsprengung.

Mit der Tür ins Haus

So leicht nehmen Sie gemeinsam einen Raum ein.



Ein Hologramm (links) verrät, wie Ihr Team den Raum stürmen wird. Haben Sie das Sprengkommando erteilt, gehen die Jungs in Stellung. Sobald Scorch die Tür weggepustet hat, schmeißt Fixer eine Granate hinein und die Deltas rücken vor.



INFOSTAND Statt Textbriefings erwarten Sie Lagebesprechungen in Spielgrafik.

Mehrspieler-Modus

Online-Dauerbrenner oder Mogelpackung? Wir sind ins Netz gegangen und verraten, ob Republic Commando auch gemeinsam stundenlangen Spaß garantiert.

Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad flackert nach spätestens zwölf Stunden der Abspann über den Monitor. Aufgrund des sehr linearen Leveldesigns und der eingeschränkten taktischen Möglichkeiten gibt es kaum Anlass, die drei Kampagnen erneut in Angriff zu nehmen. Trotzdem brauchen Sie **Republic Commando** längst nicht von der Festplatte zu verbannen. Denn es lockt immer noch der Multiplayer-Modus. Bis zu 16 Gleichgesinnte können gleichzeitig auf einem Server spielen. Angesichts der sehr großen und vor allem verwinkelten Karten ist das eindeutig zu wenig. Gerade mal drei der zehn Maps machen auch zu viert Laune. Im Gegensatz zum großen Bruder **Battlefront** müssen Sie in **Republic Commando** auf Fahr- und Flugzeuge verzichten. Sie sind ausschließlich per pedes unterwegs. Gespielt wird übrigens entweder im LAN, übers Internet (Gamespy) oder via Direct-IP. Der Netcode ist allerdings noch verbesserungsfähig. Bei redaktionsinternen Netzwerkschlachten hatten wir immer wieder mit leichten Lags zu kämpfen.

Von innovativen Spielvarianten oder gar kooperativen Missionen fehlt jede Spur. Neben Deathmatch, Team-Deathmatch und Capture the Flag wartet **Republic Commando** lediglich mit einem einfallslosen Assault-Modus auf. Hier versuchen die Teams abwechselnd, ihre eigene Fahne vor Ablauf der Zeit in die gegnerische Basis zu schleppen. Aber Vorsicht: Als Bannerträger können Sie weder Schusswaffen noch Granaten einsetzen. Lassen Sie sich also unbedingt von Ihren Kollegen unterstützen. Gegen **UT 2004 (dt.)** oder **Battlefront** hat **Republic Commando** im Mehrspieler-Modus nicht den Hauch einer Chance. Besonders das Leveldesign lässt zu wünschen übrig. Wer allerdings auf ein schnelles Spielchen in der Mittagspause aus ist, kann durchaus eine Partie wagen. (bb)

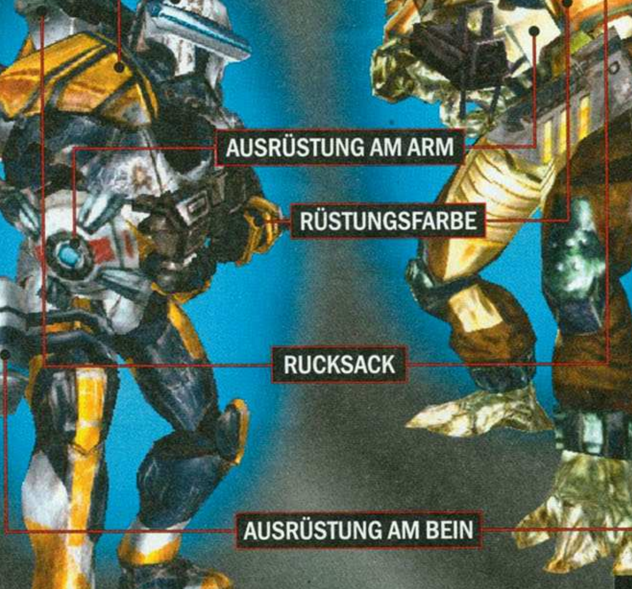


FAHNENFLUCHT Da keine Unterstützung in der Nähe ist, musste das blaue Teammitglied die Flagge (rechts) fallen lassen, um sich gegen uns zu wehren.

Aufs Äußere kommt's an

Im Mehrspieler-Modus stehen lediglich die Parteien „Klonkrieger" und „Trandoshaner" zur Wahl. Damit nicht alle Spieler gleich aussehen, können Sie Ihr Outfit in folgenden Punkten geringfügig modifizieren. Wie wär's zum Beispiel mit einem hübschen Rucksack oder einem anderen Visier?



Empfehlenswerte Karten

Die Qualität der zehn Maps schwankt enorm. Damit Sie nicht lange Ihren Liebling suchen müssen, haben wir die Spreu vom Weizen getrennt.



Arena A17
Willkommen auf Kamino! Diese übersichtliche Karte stellt einen typischen Trainingsraum der Klonkrieger dar und eignet sich hervorragend für zwei bis sechs Spieler. Mehr sollten es aber nicht sein, da die Map ziemlich klein ist.



Garten
Diese symmetrische Karte spielt auf Kashyyyk und bereitet am meisten Laune im CTF- oder Assault-Modus. Zwei große Lagerhallen sind hier mit einer Brücke verbunden. Wir empfehlen mindestens acht Spieler für eine Partie.



Knights of the Old Republic 2

Heute schon eine gute Tat vollbracht? In KotOR 2 können Sie für ein ganzes Jahr vorsorgen, so viele Quests der hellen Seite gibt es hier. Oder Sie sind einfach nur böse.

PC Games GOLD AWARD 90 04/2005

Die fantastischen Vier: Ihre Jedi-Jünger

Vier der insgesamt zehn Mitstreiter im Überblick (von links)

Visas ...
... ist blind, schwingt ihr Lichtschwert aber, als hätte sie einen 360-Grad-Blick.

Bao-Dur ...
...spricht Sie mit General an und repariert alles Mechanische mit Leichtigkeit.

Atton ...
... lehrt Ihnen Tricks des Pazaak-Spiels und freut sich, wenn Sie lügen und betrügen.

Diener ...
... findet weibliche Jedi-Meister sehr attraktiv und gibt gern Unterricht im Nahkampf – nackt.



Stellen Sie sich vor, diese Schrift ist gelb. Sie nähert sich von vorn und schwebt durchs All: Fünf Jahre sind seit den Geschehnissen von **Knights of the Old Republic** (kurz: **KotOR**) vergangen. Die meisten Jedi sind in einem Bürgerkrieg umgekommen und die Sith jagen die verbleibenden …

Stellen Sie sich jetzt vor, wie die Schrift in den Tiefen des Weltalls verschwindet. Nur die Sterne glitzern noch. Dann fährt die Kamera nach unten, ein kleines Raumschiff erscheint. Darin liegt eine Person auf einem Bett, aber es sieht nicht so aus, als würde sie freiwillig schlafen. Diese Person sind Sie und Sie stecken in wortwörtlich mächtigen Schwierigkeiten.

Bau den Jedi

Aussehen und Fähigkeiten haben Sie vorher im Charakterbildschirm bestimmt. Dunkle Hautfarbe, Ziegenbart, Glatze oder Blondschopf? Männlich oder weiblich?

Wie Ihr Held aussieht, bedient allenfalls persönliche Vorlieben, doch das Geschlecht beeinflusst den Spielablauf. Ferner bandeln Frauen mit männlichen Party-Mitgliedern an und umgekehrt. Gleichgeschlechtliche Liebe überlässt **KotOR 2** jedoch der Lebenssimulation **Singles**.

Auch der Beruf ist spielentscheidend. Als Jedi-Wächter haben Sie die besten Chancen im Nahkampf, als Jedi-Gesandter gehen Ihnen Machtfähigkeiten am leichtesten von der Hand. Jedi-Hüter können beides, aber nichts perfekt. Wer Teil 1 gespielt hat, kennt die drei Klassen. Wer Teil 1 gespielt hat, wird auch das Tutorial überspringen: Darin rollen Sie als Roboter durch Ihr angeschlagenes Raumschiff, vorbei an Schaltkreisen, die Funken sprühen. Sie lernen, wie man Computerterminals bedient, wie man Türen öffnet und Gegner bekämpft. Standardkram eben, den selbst kleine Padawane im Schlaf beherrschen.

Wanted: Sie

Die Geschichte von **KotOR 2** beginnt mit einem Helden, der aus seiner Bewusstlosigkeit erwacht und sich an nichts erinnert. Gedächtnisschwund im Spiel – da müssten eigentlich sämtliche Alarmglocken in den Köpfen anspruchsvoller Rollenspieler bimmeln: Hilfe, schon wieder eine Story aus Klischees! Doch die Befürchtungen machen schnell Wohlgefallen Platz. Stück für Stück rollt sich Ihre Vergangenheit auf, nie lassen sich Wendungen vorausahnen.

Erster Schauplatz ist eine Minenkolonie. Sie steigen gerade mit wackeligen Beinen aus einem Lebenserhaltungstank, als Ihnen auffällt, dass es hier verdammt ruhig ist. Keine Menschenseele in den Gängen. In den Computerterminals finden Sie Hinweise: Figuren sprechen als Hologramme in Tagebuchaufzeichnungen von Robotern, die verrückt spielen, von Explosionen, die Leute dahinraffen – und vom Jedi, der in einem demolierten Raumschiff ankam und auf die Krankenstation verfrachtet wurde.

Das sind offensichtlich Sie. Den Rest Ihrer Crew finden Sie im Leichenschauhaus. Aus Aufzeichnungen geht hervor, dass allen Geretteten eine Überdosis Schlafmittel injiziert wurde. Nur Ihr gestählter Jedi-Körper hat Sie vor dem Tod bewahrt. Vermutlich stecken die Sith dahinter. Und egal auf welchen Planeten Sie in den nächsten Spielstunden auch Ihren Fuß setzen, immer ist ein Kopfgeld auf Sie ausgesetzt.

Zäher Anfang

Die ersten Spielstunden sind, es scheint eine **KotOR**-Krankheit zu sein, nicht die spannendsten. Sie stehen im Strampelanzug im Raumschiff der Minenarbeiter, tragen rote Turnschuhe und schauen nicht wie ein Jedi aus, sondern wie jemand, der zum Unterwäsche-Fotoshooting für den neuen Otto-Katalog antritt.

Kreia, eine alte Frau, die ihre Kapuze tief ins Gesicht gezogen



HÄNDE HOCH! Gauner Atton ist nicht nur Meister im Aufsperren verschlossener Türen, er weiß auch, wie man sich wehrt, wenn Gefahr droht: Als ein Roboter zum Angriff bläst, hat der Han-Solo-Verschnitt den Blaster sofort griffbereit.



ÜBERFALL Ein paar Banditen haben Ihr Raumschiff stibitzt. Sie fallen ins Lager der Verbrecher ein, um sich Ihren rechtmäßigen Besitz mit Waffengewalt zurückzuerobern.



ANGRIFF DER WAUWAUS Kopfgeldjägerin Mira wird selber zur Gejagten: In einer Arena muss sie sich ohne Hilfe Außenstehender

trägt, erhebt sich schließlich von der Bahre im Leichenschauhaus. Sie erklärt in geheimnisvoller Sprache, was Sache ist, redet von Malak und Revan, den beiden Schlüsselfiguren aus Teil 1, und fügt dann hinzu, dass Sie vielleicht ein paar Klamotten aufstöbern sollten. Die erste Mission lautet also: Ihr Raumschiff wieder startklar machen und sich was zum Anziehen besorgen.

Wer den Vorgänger nicht gespielt hat, wird bei den Erzählungen über Malak und Revan keinen Spaß haben, sondern sich am Kopf kratzen. Die Geschichte ist eng mit der aus dem Vorgänger verknüpft, und obwohl sich **KotOR 2** mit seinem Nachhilfeunterricht Mühe gibt, überwiegt bei Neueinsteigern das Gefühl der Ratlosigkeit.

In den Hallen der Raumstation treffen Sie auf Roboter, die alles Menschliche ins Visier nehmen. Weil Sie Ihr Lichtschwert vor Jahren in einem Anflug akuter Jedi-Lustlosigkeit abgegeben haben, wehren Sie sich mit gewöhnlichen Vibro-Klingen und Blaster-Waffen. Sie treffen außerdem auf Atton, einem Gauner, der Ihnen gern die Hand zur Begrüßung schütteln würde, wäre er nicht von einem Kraftfeld eingeschlossen. Nach seiner Befreiung sind Sie schon zu dritt. Es schließen sich später noch weitere Personen Ihrer Party an, doch maximal drei sind gleichzeitig auf Tour.

Miteinander reden

Dass mit Kreia und Atton schon zu Beginn zwei Welten aufeinander treffen, äußert sich in Beleidigungen und Provokationen, die sich die beiden gegenseitig an den Kopf werfen. Es bleibt Ihnen überlassen, schlichtend einzugreifen oder den Streit mit Lügen zu nähren.

Die Charakterinteraktion gehörte bereits zum Besten von **KotOR** und der Nachfolger setzt noch einen drauf: Bei allem, was Sie zu Ihren Mitstreitern sagen, prüft das Programm Ihren Stellenwert beim Gegenüber. Ist der zu gering, verweigert das Party-Mitglied die Aussage. Doch der Einfluss lässt sich erhöhen, indem Sie Ihre Annäherungsversuche an den Charakter anpassen: Der wütende Wookie Hanharr fügt sich, wen Sie mit starker Hand regieren; die Kopfgeldjägerin Mira ist schon zufrieden, wenn Sie ihre Meinung respektieren.

Solche Gespräche dauern mal eine Minute, mal eine Viertelstunde. In Anbetracht der gewaltigen Textmenge ist es ein wahrer Segen, dass sich professionelle Sprecher der komplizierten Dialoge angenommen haben und Gefühlslagen meist richtig deuten. Nur ein paar Nebenrollen sind mit Sprechern besetzt, die ihre Teilnahme an den Aufnahmen vermutlich im Preisausschreiben gewonnen haben. Auch die Übersetzung ist gut gelungen – bis auf ein paar wenige Ausnahmen, bei denen wortwörtlich, aber nicht sinngemäß eingedeutscht wurde.

Rundenbasierte Kämpfe

Die Kämpfe haben sich gegenüber dem Vorgänger kein bisschen verändert. Sie basieren noch immer auf dem System, das **Baldur's Gate** vor sieben Jahren einführte: Erblickt eine Ihrer Figuren einen Gegner, friert das Bild ein. Während der Pause planen Sie Ihr Vorgehen in Ruhe. Steht die Taktik, geht's mit einem Druck auf die Leertaste weiter.

Das schaut dann aus wie Echtzeit, aber der Schein trügt: Obwohl Ihr Held duckend den gegnerischen Schüssen aus-



GUTE TAT Verbrecherbanden dominieren auf Nar Shaddar. Als Jedi räumen Sie unter den Clans auf.



RAUFBOLD In der Cantina von Nar Shaddar kommt es zu einem Kampf zwischen Atton und zwei Kopfgeldjägern.



EINER GEGEN ALLE Einige Stationen im Spiel müssen Sie alleine bestrei-


gegen eine Horde wild gewordener Kath-Hunde zur Wehr setzen.

weicht, die Klinge schwungvoll gen Feind schleudert und Spezialschläge mittels Salti ausführt, ist alles streng rundenbasiert. So müssen zwischen den Aktionen Ihres Charakters unterschiedlich viele Sekunden verstreichen. Wird der Kampf unübersichtlich, pausieren Sie das Spiel erneut. Sie haben alle Zeit der Welt.

Das Highlight sind wie immer die sorgfältig choreographierten Lichtschwert-Duelle und Machtkniffe. Da gibt es Situationen, die ausweglos erscheinen: Ein halbes Dutzend Angreifer umringt Ihre Spielfigur. Doch die hebt die Hand und bewirkt einen Jedi-Trick, der die Luft flirren lässt und die Gegner nach hinten schleudert. Das ist trotz zurückhaltender Grafikeffekte cool.

Weniger cool ist, dass die alten Nachteile des Kampfsystems nicht ausgemerzt wurden. Häufig gleichen Ihre Jedi einer


ten, ohne Hilfe Ihrer Party-Mitglieder. Gut, dass es Rundumschläge gibt!

Die Macht macht's

Hier lesen Sie über die vier wichtigsten Machtfähigkeiten der hellen (links) und der dunklen Seite (rechts).

Droiden betäuben
Im Kampf gegen mechanische Feinde ein unerlässliches Werkzeug: Roboter betäuben.

Geschwindigkeit
Die Umgebungsgrafik verschwimmt, Ihre Lauf- und Angriffsgeschwindigkeit ist doppelt so schnell.

Heilung
Weiße Ringe legen sich schützend um Ihre Party, die Lebensenergiebalken füllen sich wieder.

Wiederbelebung
Bewusstlosen Party-Mitgliedern hauchen Sie mittels dieser Fähigkeit neues Leben in die Knochen.

Betäuben
Der Gegner kann sich nicht rühren, seine Verteidigung sinkt. Funktioniert nicht gegen Droiden!

Blitz
Wenn es darum geht, möglichst schnell viel Schaden anzurichten, ist der Blitz genau das Richtige.

Machtschrei
Besonders wirksam in seiner dritten und damit letzten Ausbaustufe, weil er alle Gegner verletzt.

Machtwelle
Schleudert alle Gegner im Umkreis zurück und lähmt sie bestenfalls für ein paar Sekunden.

Friede, Freude, Blutvergießen

Messias oder Sadist? Manche Quests verlaufen komplett anders, wenn Sie nicht gut, sondern böse sind.

Der Planet Dantooine. Sie verlassen gerade eine Kristallhöhle, als eine Gruppe Söldner heranstapft. Ihre Waffen halten die Herren mit den vernarbten Gesichtern deutlich sichtbar in den Händen, es soll wohl eine Art Entscheidungshilfe für das Angebot sein, das man Ihnen macht: Die Söldner versprechen Credits und Beute, wenn Sie ihnen beim Überfall auf die Hauptstadt Dantooines unter die Arme greifen.
Das Besondere an **KotOR 2** ist, dass Sie jetzt vor einer Reihe an Möglichkeiten stehen, die den Spielverlauf entweder in die gute oder eben in die böse Richtung lenken. Sie können ...
... den Söldnern sofort Ihre Unterstützung zusichern.
... vehement ein solches Blutvergießen ablehnen und die Stadtverwaltung von dem Angriff in Kenntnis setzen.
... Interesse vorschützen und versprechen, über das Angebot nachzudenken.

Die letzte Option ist am klügsten, denn jetzt haben Sie Zeit, Vor- und Nachteile abzuwägen. Wollen Sie den Söldnern helfen, lesen Sie unten weiter, ansonsten oben.



Pfad der dunklen Seite



Um den Söldnern den Sturm auf die Stadt zu erleichtern, deaktivieren Sie die Minen, die vor den Toren gelegt wurden. Diese Aufgabe sollten Sie dem geschulten Mechaniker Bao-Dur überlassen, der sich Ihnen nach Ihrer Landung auf Dantooine angeschlossen hat.
Auch für die Geschütztürme vor der Stadt ist Bao-Dur der richtige Mann: Sie lassen ihn Sprengladungen anbringen, die die Türme in die Luft jagen, sobald sie den ersten Schuss abgeben. Sind die Verteidigungsanlagen geschwächt, geben Sie den Söldnern Bescheid.

Der Angriff auf die Stadt entpuppt sich dank Ihrer Vorbereitungen als Kinderspiel. Drinnen wartet Meister Vrook auf Sie, ein alter Bekannter aus dem Rat der Jedi. Der folgende Zweikampf wird Ihnen den Schweiß auf die Stirn treiben, doch hinterher gehört die Hauptstadt Ihnen.



Pfad der hellen Seite



Bevor die Söldner losschlagen, bringen Sie die beschädigten Verteidigungsdroiden der Hauptstadt in Ordnung. Hierzu eignet sich das Party-Mitglied T3-M4 am besten, weil er über umfassende Reparaturkenntnisse verfügt.



Auf der Krankenstation der Hauptstadt liegen die Verletzten. Das ist nicht gut, denn wer soll den Ort dann bitteschön verteidigen? Es gilt also: Jedi-Hand auflegen und die Genesung der Verteidiger beschleunigen.



Es ist so weit: Die Söldner stürmen das Rathaus, der Massenkampf beginnt. Die Anzahl der einfallenden Gegner hängt von der Qualität Ihrer Vorkehrungen ab. Möge die Macht mit Ihnen sein!

Kleine, aber feine Neuerungen

Die Spielmechanik von KotOR 2 ist nicht vom Vorgänger zu unterscheiden – bis auf ein paar elegante Verbesserungen, die Ihnen dieser Kasten erläutert.

Umfangreiche Unterhaltungen gab es schon im ersten Teil, doch jetzt müssen Sie mehr auf Ihre Worte achten: Wer sein Gegenüber beleidigt, kann ihn unter Umständen in seiner Entwicklung zum Jedi (oder Sith) einschränken.

Von 800x600 bis 1.600x1.200 Pixel – das Menü füllt bei jeder Auflösung den gesamten Bildschirm aus. Sämtliche Icons sind gut zu erkennen. Im Vorgänger brauchte man dafür noch eine Lupe.

Erkennen Sie die Icon-Leiste links unten? Dort lassen sich unterschiedliche Lichtschwert-Techniken auswählen: Die einen helfen bei der Abwehr von Blaster-Schüssen, andere beschleunigen die Machtregeneration.



SCHLECHTE IDEE Sklavenhändler haben sich an Bord Ihres Schiffs, der Ebon Hawk, geschlichen. Sie wussten wohl nicht, dass es einem Jedi gehört.

Gruppe spielender Kinder, die einem Ball, ohne zu schauen, nachrennen, auch wenn der Weg über die Hauptstraße führt. Die Figuren stolpern über Minen, obwohl diese deutlich sichtbar in einem Lichtkreis schimmern; sie trennen sich und verfolgen Gegner eigenständig; sie laufen im Zickzack um Hindernisse herum, weil die Wegfindung an ihre Grenzen stößt. Es bedarf mühsamer Kleinarbeit, um ein solches Chaos zu verhindern: Mit der Maus klicken Sie sich durch die Verhaltensoptionen Ihrer Mitstreiter, von „stationär" bis „Fernkampf". Doch oft werden diese Befehle missachtet.

Party-Ausbildung

Ob Sie mit Lichtschwert oder Laserkanonen kämpfen, hängt maßgeblich von Ihrer Berufsklasse ab. Han-Solo-Verschnitt Atton fühlt sich als Gauner mit einem Disruptorgewehr in der Hand am wohlsten. Nach Stufenanstiegen erwerben Sie Talente wie „kritischer Treffer" oder „Blaster-Ausbildung", die sein Können verbessern. Außerdem geben Sie Punkte auf Fähigkeiten wie „Tarnung", was Schleichangriffe ermöglicht. Per Knopfdruck wird Atton unsichtbar und kann seine Gegner überraschen. Außerdem knackt er verschlossene Türen oder Behälter.

Andere Figuren haben andere Vorteile. Der Roboter T3 zum Beispiel ist dann hilfreich, wenn Sie Sicherheitssysteme hacken oder Droiden reparieren wollen. Die Dienerin (ihr Name bleibt ein Geheimnis) versteht sich



IN DECKUNG Wenn Roboter nach einem Kampf explodieren, sollten Sie Abstand halten: Die Explosion lässt Lebensenergiebalken schnell auf null sinken.

Und Action: Minispiele bringen Abwechslung in den Rollenspielalltag

Wie schon im ersten Teil haben Sie auch in KotOR 2 die Wahl, in Minispielen die Jagd nach Highscores zu starten.



Abfangjäger nähern sich! Schießen Sie die Angreifer ab, bevor Ihre Schilde den Geist aufgeben.

Das Blackjack im **Star Wars**-Universum: In den Cantinas der Planeten spielen Sie Pazaak.

Das Bike wird schneller und schneller. Wer einmal gegen ein Hindernis kracht, hat schon verloren.

aufs Heilen der Verletzten. Mira hingegen weiß, wie man Fallen legt, ohne sie versehentlich auszulösen. Für jede Situation gibt es den richtigen Charakter. Überlegen Sie sich beim Verlassen Ihres Raumschiffs also gut, wen Sie mitnehmen oder zurücklassen.

Das Interessanteste an den Charakteren sind nicht ihre verschiedenen Fähigkeiten, sondern ihr Eigenleben. Beispiel: Später im Spiel besuchen Sie den Schmugglerplanet Nar Shaddar, auf dessen Oberfläche Gesetzesbrecher aller Art verkehren. Wenn Sie Atton im Team haben, der immerhin auf eine umfassende Laufbahn als Bandit zurückblicken kann, erwartet Sie eine Überraschung, die in einem umfangreichen Dialog mündet. Ihre Mitstreiter gewinnen nicht allein durch Erfahrungspunkte Fähigkeiten dazu, sondern auch durch solche Gespräche, die zu führen Fingerspitzengefühl erfordert.

Hell und dunkel

Sei es nun Dantooine, Telos oder Korriban, alle Planeten sind bis zum Platzen mit Quests gefüllt. Manche sind kurz, manche lang, viele miteinander verbunden. Und immer hängt der Ausgang von Ihren Manieren ab. Kurz nach Ihrer Ankunft auf Telos treffen Sie zum Beispiel einen Außerirdischen, den zwei Soldaten bedrohen. Der Arme fleht um sein Leben, als Sie aufkreuzen und vor einer Reihe Dialogoptionen stehen: Sie können untätig zuschauen, die Söldner anfeuern oder die Unterdrücker in die Flucht schlagen. Doch damit ist es noch nicht getan. Der Gerettete wird sich hinterher artig bedanken – und schwups tauchen noch mal so viele Antwortsätze auf, von „Keine Ursache" bis „Ich wollte bloß nicht, dass die Soldaten alleine ihren Spaß haben".

Jede noch so kurze Quest ist bis ins Detail verzweigt. Ein anderer Herr auf Telos klagt über den Verlust seiner Liebsten, die er beim Glücksspiel verloren hat. Eine Gemeinheit wäre, ihm sein Pech unter die Nase zu reiben oder ihn mit einem Blaster-Schuss von seinem Leid zu erlösen. Eine andere Möglichkeit wäre, die Dame zu retten, indem Sie sie zurückkaufen oder eine Partie Pazaak (**Star Wars**-Blackjack) um sie spielen. Am Ende noch mal die Qual der Wahl: Ob Sie ihr schließlich die Freiheit schenken oder sie als Sklavin ins Tanzlokal schicken, um regelmäßig ihren Lohn einzusacken, muss Ihr Gewissen entscheiden.

Wer fortwährend Böses tut, rutscht allmählich auf die dunkle Seite ab. Und das ist vollkommen okay, denn **KotOR 2** lässt beide Pfade als eigenständige Lösungswege zu. Diesmal sind die Unterschiede zwischen Gut und Böse größer als im Vorgänger: Häufig weichen die Aufträge voneinander ab, etwa dann, wenn Sie sich für eine von zwei Fraktionen entscheiden müssen. Außerdem legt Ihre Gesinnung fest, welche Leute sich der Gruppe anschließen. Wenn es also ein Spiel gibt, bei dem sich zweimaliges Durchspielen lohnt, dann ist das **KotOR 2**. (tw)



KRIMINELLES MILIEU Dürfen in keinem Star-Wars-Spiel fehlen: Hutten, die, von leicht bekleideten Leibwächtern umringt, ihre krummen Geschäfte führen.



IN DECKUNG Wenn Roboter nach einem Kampf explodieren, sollten Sie Abstand halten: Die Explosion lässt Lebensenergiebalken schnell auf null sinken.

IM WETTBEWERB

 VAMPIRE 2: BLOODLINES TEST IN PCG 02/05	 THE FALL TEST IN PCG 01/05	 KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2 TEST IN PCG 04/05
TECHNIK		
GUT (83%)	**BEFRIEDIGEND** (73%)	**BEFRIEDIGEND** (70%)
+ Dezente, atmosphärische Soundkulisse + Glaubhafte, lebendige Gesichtsanimationen – Störende Bugs – Lange Level-Ladezeiten – Stockender Sound	+ Ordentlicher Soundtrack – Zum Teil verzerrte Sprachausgabe – Ruckelige 3D-Engine im Verfolgermodus – Jede Menge Bugs in der Verkaufsversion	+ Authentische Lichtschwertduelle + Original **Star Wars**-Sound + Gegenüber Konsole kurze Ladezeiten – Veraltete Grafik-Engine – KI-Mängel und Mini-Bugs
ATMOSPHÄRE		
SEHR GUT (94%)	**BEFRIEDIGEND** (79%)	**GUT** (84%)
+ Mitreißende, undurchschaubare Story + Witzige, interessante Dialoge + Gute Zwischensequenzen in Spielgrafik + Charakterentwicklung wie in P&P-Vorlage	+ Sehenswerte Grafik + Zivilisationsreste schaffen Endzeitstimmung – Teils unprofessionell wirkende Sprecher – Zu wenig Spezialeffekte bei Kampfszenen	+ Stundenlange, sehr gute Sprachausgabe + Genau umgesetzte **Star Wars**-Charaktere + Enthält viele bekannte **Star Wars**-Planeten – Teils sehr schlichte Grafik macht depressiv – Grobpixelige Rendersequenzen
SPIELDESIGN		
GUT (86%)	**SEHR GUT** (90%)	**SEHR GUT** (90%)
+ Abwechslungsreiche Quests + Weitreichende Handlungsfreiheit + Hohe Wiederspielbarkeit + Fünf verschiedene Endsequenzen – Gegen Ende zu kampflastig	+ Spannende, oft überraschende Story + Sehr variables Kampfsystem + Meist mehr als zwei Lösungswege pro Quest + Intelligentes Menüdesign	+ Hervorragende Charakter-Interaktion + Etliche, komplex verzweigte Quests + Motivierende, angepasste **D&D**-Regeln + Zwei Spielwege: gut und böse – Kämpfe leiden unter der schlechten KI
MULTIPLAYER		
(-%)	(-%)	(-%)
SPIELSPASS		
GUT (88%)	**GUT** (84%)	**SEHR GUT** (90%)

MOTIVATIONSKURVEN



Spieldauer (Einzelspieler): 60 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden



Spieldauer (Einzelspieler): 40 Stunden



1 **KotOR 2** beginnt gemütlich: Mit Waffen wie Blaster und Vibroklingen. Machtfähigkeiten und Talente sind noch unterentwickelt, worunter das **Star Wars**-Flair leidet.



2 Je weiter man spielt, desto interessanter werden die Charaktere, die man trifft, und die Dialoge, die man führt. Leider lässt das Lichtschwert lange auf sich warten.

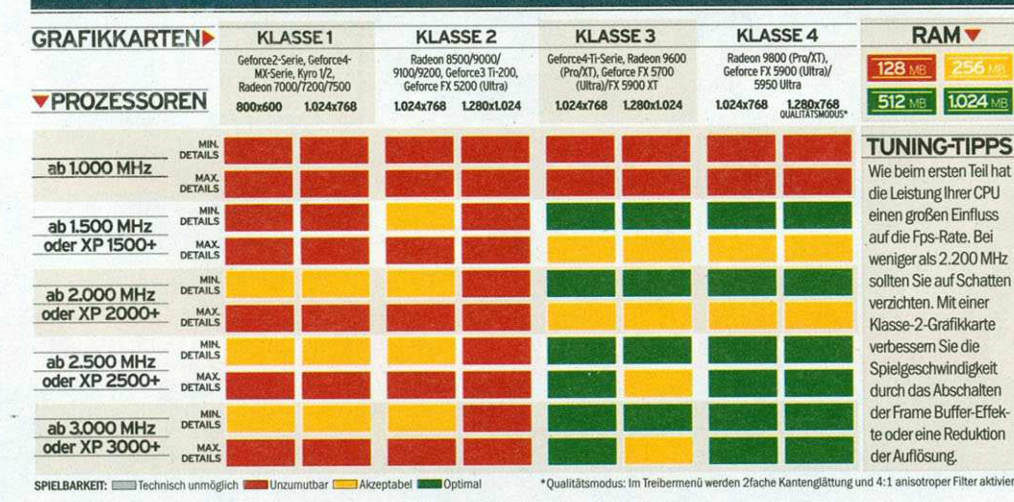


3 Endlich! Sobald Sie das erste Lichtschwert in den Händen halten, machen die Kämpfe gleich noch mal so viel Spaß. Außerdem lernen Sie mächtige Jedi-Tricks.



4 Die Fülle an Quests und ihre Komplexität sind bemerkenswert; es ist unmöglich, den PC zu verlassen, weil man unbedingt herausfinden muss, wie die Geschichte ausgeht.

LEISTUNGS-CHECK



RAM

128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

TUNING-TIPPS

Wie beim ersten Teil hat die Leistung Ihrer CPU einen großen Einfluss auf die Fps-Rate. Bei weniger als 2.200 MHz sollten Sie auf Schatten verzichten. Mit einer Klasse-2-Grafikkarte verbessern Sie die Spielgeschwindigkeit durch das Abschalten der Frame Buffer-Effekte oder eine Reduktion der Auflösung.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2

CA. € 45,-
10.02.2005

THOMAS WEISS



„Um das zu sagen, brauch ich keine Jedi-Gedankentricks: Kaufen Sie dieses Spiel."

Die Hülle ist eine unscheinbare: Eckige Figuren in trostloser 3D-Kulisse. Doch unter der kühlen Oberfläche pocht ein Herz, wie man es in Computerspielen nur selten antrifft. Welch Leben die Entwickler den Charakteren eingeschrieben haben, welch Handlungsstränge sich hier ausbreiten ... einfach einmalig, sieht man mal vom Vorgänger ab, der ja ähnliche Qualität bietet. **KotOR 2** zu spielen, das ist, als würde man ein Buch lesen, nur dass man den Ausgang der Geschichte selber beeinflussen kann. Wenn Sie bei minutenlangen Esoterikvorträgen über die Macht keinen Lachkrampf bekommen, müssen Sie dieses Spiel kaufen.

DIRK GOODING



„Story und Dialoge zeigen, wie unwichtig Bump Mapping und Pixel Shader sein können."

Im vergangenen Jahr habe ich **Vampire: Bloodlines** gespielt und mich prächtig über den schwarzen Humor amüsiert. **KotOR 2** setzt noch einen drauf, als sei das die leichteste Übung der Galaxie: Die zur dunklen Seite führenden Dialoge sind so gemein, dass ich regelmäßig mit einem „Das können die doch nicht machen!"-Blick in den Monitor glotzte. Was kümmern mich fehlendes Bump Mapping und Pixel Shader in Anbetracht solcher Unterhaltung? **KotOR 2** ist vielleicht nicht das hübscheste Rollenspiel, aber schon jetzt eines der besten des Jahres 2005, trotz vereinzelt auftretender KI-Mängel.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Obsidian Studios
Studionote: -
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.200 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

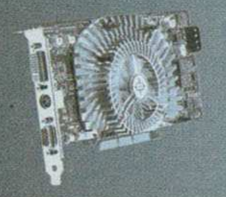
+ Lebendige Charaktere, hochwertige Dialoge
+ Verzweigte, schwarzhumorige Quests
+ Zwei mögliche Wege: gut oder böse
+ Umfangreiche, professionelle Sprachausgabe
– Kleine Bugs und KI-Mängel

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
90	Grafik	Ausreichend (69)
	Sound	Gut (88)
	Steuerung	Befriedigend (72)
	Mehrspieler	(-)

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





MAINBOARDS

ASUS		Sockel / Chip	RAM	€
A7N8X-X	S, L	A / nForce2	D	64,-
A7N8X-E Deluxe	S, GL, F, sA	A / nForce2	D	89,-
K8N	S, L, sA	754 / nF3-250	D+	74,-
K8N-E Deluxe	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D+	104,-
P4P800 SE	S, GL, sA	478 / 865PE	D	94,-
P4C800-E Deluxe	S, GL, F, sA	478 / 875P	D+	169,-
P5GD2 Deluxe	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	169,-
P5AD2 Premium	S, GL, F, R	775 / i925X	D2	219,-

GIGABYTE		Sockel / Chip	RAM	€
7NF-RZ	S, L	A / nForce2	D	46,-
7N400 Pro2	S, GL, F, sA, R	A / nForce2	D	94,-
K8NS	S, L, sA	754 / nF3-250	D	69,-
K8NS-939	S, GL, sA	939 / nF3-Ultra	D	79,-
K8NS Ultra-939	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	109,-
6VTXE-A	S	FC / Pro133T	S+	64,-
8IPE1000-G	S, GL	478 / 865PE	D	72,-
8IP775-G	S, GL	775 / 865P	D	69,-

MSI		Sockel / Chip	RAM	€
K7N2-Delta2-LSR	S, L, sA	A / nForce2	D	59,-
K8N Neo Platinum	S, GL, F, sA	754 / nF3-250	D	104,-
K8N Neo2-FIR	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	107,-
K8N Neo2 Platinum	S, GL, F, sA	939 / nF3-Ultra	D	129,-
865PE Neo2-PFS	S, GL, F	478 / 865PE	D	82,-
915P Neo2 Platinum	S, GL, F, sA, R	775 / i915P	D2	139,-

VIA		Sockel / Chip	RAM	€
ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	114,-
PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU	M-ITX, S, V, L	/ CLE266	D	159,-
MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU	M-ITX, S, V, L, F	/ CLE266	D	199,-

PCIe-Grafikkarte

MSI NX6600GT-TD

- NVIDIA® GeForce 6600 GT
- 128 MB GDDR3-RAM
- 500 MHz Chiptakt
- 1.000 MHz Speichertakt
- 2x VGA & DVI
- TV-Out
- PCIe x16
- SLI-fähig
- retail



199,- MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL

Diverse		Sockel / Chip	RAM	€
ABIT NF7	S, L	A / nForce2	D	59,-
ABIT AV8 v1.5	S, GL, F, sA	939 / K8T800P	D	109,-
ASROCK K7VT4A+	S, L	A / KT400A	D	31,-
ASROCK K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741	D	36,-
ELITEGROUP KT600-A	S, L	A / KT600	D	37,-
ELITEGROUP 741GX-M	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	36,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
N6600GT/TD	AGP	128-D3 / GF 6600GT	214,-
V9999/TD	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
V9999GT/TD	AGP	128-DD / GF 6800GT	329,-
V9999GT/TD	AGP	256-D3 / GF 6800GT	419,-
V9999GE/TD	AGP	256-D3 / GF 6800	399,-

MSI		MB / Chip	€
NX6200-TD	PCIe	128-DD / GF 6200	99,-
NX6600-TD	PCIe	256-DD / GF 6600	159,-
NX6800-TD	AGP	128-DD / GF 6800	299,-

SPARKLE		MB / Chip	€
SP-AG43DH +HDTV	AGP	128-DD / GF 6600	144,-
SP-AG43DH +HDTV	AGP	256-DD / GF 6600	159,-
SP-AG43GDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	194,-
SP-AG40DT	AGP	128-DD / GF 6800	279,-
SP-AG40GPT	AGP	256-D3 / GF 6800GT	379,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
NX66T128D	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	179,-
N68128DH	AGP	128-DD / GF 6800	289,-
N68T256DH	AGP	256-D3 / GF 6800GT	399,-

LEADTEK		MB / Chip	€
A6600GT TDH	AGP	128-D3 / GF 6600GT	209,-
A400LE TDH	AGP	128-DD / GF 6800LE	239,-

GAINWARD		MB / Chip	€
Ultra/2600	AGP	256-DD / GF 6800U	549,-

AOPEN		MB / Chip	€
6600GT-DV	PCIe	128-D3 / GF 6600GT	189,-
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	52,-
FX5200 inkl. TV-Tuner	AGP	128-DD / GF FX5200	82,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800XT/2TD	PCIe	256-D3 / Rad. X800XT	559,-
A9550GE/TD	AGP	128-DD / Rad. 9550	74,-
A9600XT/TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	149,-
AX800Pro/TVD	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	419,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
X700 Pro	PCIe	128-D3 / Rad. X700 Pro	179,-
9600 Pro	AGP	256-DD / Rad. 9600 Pro	109,-
9800 Pro	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	189,-
9800 Pro Ultimate	AGP	128-DD / Rad. 9800 Pro	239,-

CLUB3D		MB / Chip	€
7000	AGP	32-DD / Rad. 7000	29,-
9550SE	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	59,-
9600XT	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	59,-

MSI		MB / Chip	€
X700 Pro-TD	PCIe	256-D3 / Rad. X700 Pro	249,-
RX9550SE-TD	AGP	128-DD / Rad. 9550SE	57,-
RX9600XT-TD	AGP	128-DD / Rad. 9600XT	144,-

GIGABYTE		MB / Chip	€
R80P256D	AGP	256-D3 / Rad. X800 Pro	369,-

CPU

Tagespreise!

INTEL®

Celeron® (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,40 GHz		400	128	74,-	77,-
2,60 GHz		400	128		89,-

Celeron® D (So478)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
325	2,53	533	256		79,-
330	2,66	533	256	77,-	84,-
335	2,80	533	256	88,-	

Pentium® 4 (So478)		FSB	Cache	tray	boxed
2,8E GHz Prescott		800	1.024	164,-	169,-
3,00 GHz Northwood		800	512	199,-	
3,0E GHz Prescott		800	1.024	169,-	174,-
3,2E GHz Prescott		800	1.024	209,-	219,-

Pentium® 4 (So775)	GHz	FSB	Cache	tray	boxed
520	2,80	800	1.024		159,-
530	3,00	800	1.024		179,-
530J	3,00	800	1.024		184,-
540	3,20	800	1.024		219,-
540J	3,20	800	1.024		224,-
550	3,40	800	1.024		269,-
560	3,60	800	1.024		399,-
570J	3,80	800	1.024		649,-

AMD

Sempron™ (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2400+		1,66	333	256	54,-	62,-
2500+		1,75	333	256	59,-	74,-
2600+		1,83	333	256	69,-	84,-
2800+		2,00	333	256	86,-	109,-

Athlon™ XP (SoA)		GHz	FSB	Cache	tray	PIB
2600+	Barton	1,91	333	512		109,-
3000+	Barton	2,10	400	512	139,-	
3200+	Barton	2,20	400	512	184,-	189,-

Athlon™ 64 (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Clawhammer	1,80	800	512		129,-
3000+	Newcastle	2,00	800	512	129,-	144,-
3200+	Newcastle	2,20	800	512	174,-	189,-
3400+	Clawhammer	2,20	800	1.024	209,-	

Athlon™ 64 (So939)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
3000+	Winchester	1,80	1.000	512		159,-
3200+	Winchester	2,00	1.000	512		209,-
3500+	Newcastle	2,20	1.000	512		279,-
3500+	Winchester	2,20	1.000	512	289,-	299,-
3800+	Newcastle	2,40	1.000	512		599,-
4000+	Clawhammer	2,40	1.000	1.024		699,-

RAM

Tagespreise!

SAMSUNG		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		96,-
DDR	512 MB	400-CL3		69,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		234,-
DDR	1,0 GB	400-CL3		229,-
DDR2	512 MB	533-CL4		119,-
DDR2	1,0 GB	533-CL4		259,-

GEIL		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400-CL2,5	81,-	71,-
DDR	512 MB	400-233	96,-	91,-
DDR	512 MB	400-222	139,-	134,-
DDR	1,0 GB	400-CL2,5	144,-	
DDR	1,0 GB	400-233	184,-	
DDR	1,0 GB	400-222	264,-	
DDR2	512 MB	533-444	104,-	99,-
DDR2	1,0 GB	533-444	204,-	199,-

BUFFALO		Timing	Kit	Single
DDR Value	512 MB	400-CL2,5	76,-	72,-
DDR Value	1,0 GB	400-CL2,5	140,-	
DDR2	512 MB	533-444	109,-	104,-
DDR2	1,0 GB	533-444	209,-	204,-

TRANSCEND		Timing	Kit	Single
DDR JetRam	512 MB	333-CL2,5		76,-
DDR JetRam	512 MB	400-CL2,5		75,-
DDR JetRam	1,0 GB	333-CL2,5		179,-
DDR JetRam	1,0 GB	400-CL2,5		174,-

V-DATA		Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	333-CL2,5		74,-
DDR	512 MB	400-CL3		73,-
DDR	1,0 GB	333-CL2,5		169,-
DDR	1,0 GB	400-CL3		164,-

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD800JB	U-100	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
WD1200JB	U-100	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
WD1600JB	U-100	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-
WD2000JB	U-100	200	9 / 8.192 / 7.200	94,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
6E040L0	U-133	40	10 / 2.048 / 7.200	44,-
6Y080P0	U-133	80	9 / 8.192 / 7.200	59,-
6Y120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	73,-
6B120P0	U-133	120	9 / 8.192 / 7.200	74,-
6Y160P0	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	79,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS728080	U-133	80	9 / 2.048 / 7.200	49,-
HDS722512	U-100	120	8 / 8.192 / 7.200	72,-
HDS722516	U-100	160	8 / 8.192 / 7.200	82,-
HDS724040	U-100	400	8 / 8.192 / 7.200	339,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0411N	U-133	40	11 / 2.048 / 7.200	42,-
SV0802N	U-133	80	9 / 2.048 / 5.400	54,-
SV1203N	U-133	120	9 / 2.048 / 5.400	69,-
SP1614N	U-133	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM	€
WD360GD	36	5 / 8.192 / 10.000	109,-
WD740GD	74	5 / 8.192 / 10.000	154,-
WD1600JD	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
WD2000JD	200	9 / 8.192 / 7.200	109,-
WD2500JD	250	9 / 8.192 / 7.200	154,-
WD2500SD	250	9 / 8.192 / 7.200	174,-

MAXTOR	GB	ms / Cache / UPM	€
6Y080M0	80	9 / 8.192 / 7.200	62,-
6Y160M0	160	9 / 8.192 / 7.200	84,-
7Y250M0	250	9 / 8.192 / 7.200	144,-
6B300S0	300	9 / 16.384 / 7.200	189,-

HITACHI	GB	ms / Cache / UPM	€
HDS722580	80	9 / 8.192 / 7.200	57,-
HDS722516	160	9 / 8.192 / 7.200	88,-
HDS722525	250	9 / 8.192 / 7.200	134,-
HDS724040	400	8 / 8.192 / 7.200	333,-

SAMSUNG	GB	ms / Cache / UPM	€
SP0812C	80	9 / 8.192 / 7.200	64,-
SP1213C	120	9 / 8.192 / 7.200	80,-
SP1614C	160	9 / 8.192 / 7.200	89,-

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW/DL ATAPI Brenner

PIONEER DVR-109

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 6x DVD±R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 40x CD
- bulk



84,- Pioneer sound.vision.soul

DVD-ROM ATAPI	bulk	Kit/ret.
AOPEN DVD-1648AAP	24,-	
LG GDR-8163B	23,-	27,-
LITEON SOHD-167T	23,-	25,-
PHILIPS PCDV5016G	23,-	
PLEXTOR PX-116A		34,-
TOSHIBA SD-M1912	22,-	

DVD±RW ATAPI	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1608A Chameleon	16x / 2,4x		72,-
ASUS DRW-1604P	16x / 4,0x		79,-
BENQ DW-1620 Pro	16x / 4,0x	77,-	84,-
LG GSA-4163B	16x / 4,0x	77,-	84,-
LITEON SOHW-1673S	16x / 4,0x	74,-	79,-
NEC ND-3520	16x / 4,0x	72,-	82,-
PHILIPS DVDRW1640	16x / 2,4x	69,-	94,-
PLEXTOR PX-716A	16x / 4,0x	114,-	124,-
SAMSUNG TS-H552U	16x / 4,0x	72,-	77,-
SONY DRU-710A	16x / 2,4x		84,-
TOSHIBA SD-R5372B	16x / 5,0x	72,-	

DVD±RW USB 2.0	DVD±R / DL	bulk	Kit/ret.
IOMEGA SuperDVD	16x / 2,4x		124,-
LG GSA-5163	16x / 2,4x		159,-
PHILIPS ED16DVDRK	16x / 2,4x		119,-
PLEXTOR PX-716UF +FW	16x / 4,0x		269,-
TEAC DVW516GA-PUK	16x / 2,4x		139,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

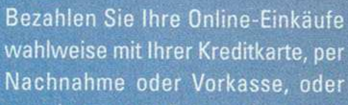


Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

KOMMUNIKATION

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card v2.1	ISDN	PCI	59,-
FRITZ!Card v2.1	ISDN	USB	69,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PCMCIA	174,-
FRITZ!Card DSL v2.0	DSL	PCI	74,-
FRITZ!Card DSL USB v2.0	DSL	USB	89,-
FRITZ!Box SL WLAN	DSL	WLAN	124,-

Diverse	Art	Typ	€
56K Voice Modem	analog	PCI	14,-
128K ISDN Adapter	ISDN	USB	39,-
DEVOLO ML 56K	analog	PCI	27,-
DEVOLO ML ADSL Fun LAN	DSL	RJ-45	64,-

Router

Diverse	Mbit/s	Art	€
D-LINK DI-604	10/100	DSL	34,-
D-LINK DI-304	10/100	ISDN	139,-
NETGEAR RP614	10/100	DSL	39,-
NETGEAR FR114	10/100	DSL	79,-

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WG311	54	PCI	49,-
WG511	54	PCMCIA	34,-
WG111	54	USB	49,-
WG602	54	Access Point	79,-
DG834GB	54	Modem/Router	99,-
WGE111	54	Game-Adapter	79,-
WG311T	108	PCI	59,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G520+	54	PCI	44,-
DWL-G650+	54	PCMCIA	36,-
DWL-G122	54	USB	49,-
DSL-G664T	54	Modem/Router	89,-
DWL-G520	108	PCI	59,-

Diverse	Mbit/s	Typ	€
ASUS WL-138g	54	PCI	27,-
ASUS WL-107g	54	Cardbus	29,-
ASUS WL-500g	54	Access Point	79,-
U.S.ROBOTICS WL PC-Card	100	PCMCIA	49,-

PC-GEHÄUSE

AOPEN	Farbe	Typ	Netzteil	€
QF50C	silber/blau	Midi	300 W	49,-
H500B	silber	Midi	300 W	72,-
H600A	silber/schwarz	Midi	350 W	89,-
H700B	silber	Big	400 W	129,-

SHUTTLE Barebone

XPC SB95P V2

- für INTEL® Pentium® 4 CPUs, Sockel 775
- i925XE Chipsatz, FSB 1.066
- extern: 1x 5,25", 1x 3,5", intern: 2x 3,5"
- 2x DDR2-RAM
- 1x PCIe x16, 1x PCIe x1
- 4x USB 2.0, 2x FireWire, LAN
- 8-in-1 Cardreader
- 350 Watt Silent-X Netzteil



434,-

LIAN LI	Farbe	Typ	Netzteil	€
PC-60 Alu	silber	Midi	--	119,-
PC-6070B Alu	schwarz	Midi	--	189,-
PC-V1000 Alu	silber	Midi	--	219,-
PC-V2000 Alu	silber	Midi	--	279,-
PC-70 Alu	silber	Big	--	199,-
PC-7077 Alu	silber	Big	--	259,-

THERMALROCK	Farbe	Typ	Netzteil	€
Ocean	schwarz	Midi	--	129,-
Ocean	silber	Midi	--	159,-
Dragon	silber	Midi	--	139,-
Dragon	schwarz	Midi	--	119,-

Diverse	Farbe	Typ	Netzteil	€
A-330	grau	Midi	300 W	39,-
CS-606	blau	Midi	--	59,-
AVANCE B031	grau	Midi	300 W	64,-
CASETEK C-1018	schwarz	Midi	--	59,-
COOLERMASTER CM Stacker		Midi	--	144,-
ENERMAX CS-335TA	schwarz	Midi	--	69,-
THERMALTAKE Tsunami silber o. schwarz		Midi	--	110,-

Netzteile	Leistung	Typ	€
ENHANCE Ultra Quiet BF	350 W	ATX	64,-
ENHANCE Invasion	460 W	ATX	89,-
SHARKOON SHA300-8P	300 W	ATX	29,-
TAGAN TG380-U01	380 W	ATX	59,-
TAGAN TG480-U01	480 W	EPS	84,-
THERMALTAKE Butterfly	480 W	ATX	79,-

BAREBONES

SHUTTLE	Sockel	Chip	€
XPC SN45G V3	A	nForce2	239,-
XPC SN85G4 V2	754	nForce3	319,-
XPC SB75G2 VP	478	i875P	329,-
XPC SN95G5 V2	939	nF3-Ultra	339,-
XPC SB81P	775	i915G	399,-
XPC SB95P V2	775	i925XE	434,-

MSI	Sockel	Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	A	i865GV	159,-
Hetis 865GV-E Giga	A	i865GV	179,-
MEGA 180 Deluxe	A	nForce2	299,-

BIOSTAR	Sockel	Chip	€
iDEO 200N	A	nForce2	179,-

AOPEN	Sockel	Chip	€
XC Cube EZ18	A	nForce2	159,-
XC Cube EX18	A	nForce2	169,-
XC Cube EX65-V2	478	i865G	229,-
XC Cube EZ65-V2	478	i865G	239,-
XC Cube EY855	479	i855GME	339,-

ASUS	Sockel	Chip	€
Pundit-R ID2 silber	478	ATI 9100 IGP	139,-
Pundit-R ID3 schwarz	478	ATI 9100 IGP	139,-
S-Presso S1-P112	478	i865G	189,-

ECS ELITEGROUP	Sockel	Chip	€
EZ-Buddie D21I4-3	478	i865G	199,-
EZ-Buddie D21I4-3 Set	478	i865G	244,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme	€
ALTERNATE PC Entry Celeron 1,7 GHz, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard	279,-
ALTERNATE PC Home Sempron 2200+, 256 MB, 40 GB, DVD-ROM, Grafik onboard	289,-
ALTERNATE PC Office Celeron 2,4 GHz, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, 64 MB GF4 MX440	369,-
ALTERNATE PC Midrange Sempron 2400+, 256 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 64 MB GF MX4000	399,-
ALTERNATE PC Premium Rev 2.0 Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW DL, 128 MB GF FX5200	619,-

Notebooks	€
ASUS A3521NBH Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, WLAN, XP Home	969,-
JVC MP-XP731DE Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, XP Pro	1.499,-
MAXDATA M-Book 1200x Athlon XP-M 3000+, 15,0", 512 MB, 40 GB, Combo, XP Home, Cardr.	839,-
MSI S250-1556D Celeron-M 340, 12,1", 256 MB, 60 GB, DVD±RW, WLAN, XP Home	959,-
SAMSUNG P35 XVM 1600 II Pentium-M 725, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, WLAN, XP Home	1.399,-

GAMES

Action	€
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on)	16,-
Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on)	29,-
Battlefield 1942 World War 2 Anthology	49,-
Catwoman	49,-
Conflict Vietnam	43,-
Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on)	24,-
Der Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde	52,-
Half Life	12,-
Joint Operation	44,-
Knight of the Temple Infernal Crusade	49,-
Prince of Persia 2	48,-
Raven Shield Gold Edition	32,-
Spiderman The Movie 2	42,-
Unreal Tournament 2004	47,-
Vietcong Purple Haza	35,-

Rollenspiele & Adventures	€
Diablo II Gold	19,-
Myst 4	47,-
Everquest 2	42,-
Vampire The Masquerade Blodlines	38,-
World of Warcraft	44,-
Star Wars Knights of the old Republic II	44,-

Strategie	€
Age of Mythology Titans (Add on)	27,-
Anno 1503	29,-
Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on)	19,-
C&C Generäle Die Stunde Null (Add on)	19,-
Codename Panzers Special Edition	31,-
Die Siedler Das Erbe des Königs	47,-
Ground Control 2	45,-
Port Royale 2	44,-
Soldiers Heroes of World War II	44,-
Spellforce The Order of Dawn	43,-
Warcraft 3 Reign of Chaos	18,-
Warcraft 3 Frozen Throne (Add on)	25,-
Warcraft 3 Battlechest	36,-

Sport & Simulation	€
Die Sims Hokus Pokus	29,-
Die Sims Super Deluxe	49,-
Die Sims Super Deluxe XL	49,-
Die Sims 2	47,-
DTM Race Driver 2	45,-
Flight Simulator 2004	64,-
Fussballmanager 2005	48,-
Need for Speed Underground 2	44,-
Need for Speed Underground	14,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen	Anschluss	€
CHERRY G83-6105 Business	PS/2	15,-
CHERRY G81-3000	PS/2	27,-
LOGITECH Media Keyboard	PS/2	21,-
Cordless Desktop LX700	PS/2, USB	89,-
MS Digital Media Pro	PS/2, USB	28,-
SHARKOON Luminous Keyboard I	PS/2	24,-
SHARKOON Luminous Keyboard III	PS/2	39,-

Gamepads	Anschluss	€
LOGITECH Dual Action GamePad	USB	22,-
THRUSTMASTER FS Dual Analog 3	USB	14,-

Joysticks	Anschluss	€
LOGITECH Freedom 2.4 Cordless	USB	54,-
SAITEK Cyborg EVO	USB	34,-
THRUSTMASTER TG Afterburner II	USB	54,-

Mäuse	Anschluss	€
LOGITECH MX310 Optical Mouse	PS/2, USB	31,-
LOGITECH MX510 Optical Mouse	PS/2, USB	36,-
LOGITECH MX1000 Cordless Optical	PS/2, USB	66,-
MS Wheel Mouse 1.1 Black	PS/2, USB	22,-
MS IntelliMouse Explorer Platinum	USB	35,-
RAZER DiamondBlack 1600c Optical	USB	54,-

Mauspads & Zubehör		€
Mousebungee V2	verschiedene Farben	17,-
COMPAD SpeedPad	verschiedene Farben	ab 18,-
EVERGLIDE Ricochet	verschiedene Farben	22,-
RATPADZ Ratpad GS		20,-
SHARKOON Luminous Mousepad		19,-

Gamertaschen			€
NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag	silber	für Midi/Big	79,-
SHARKOON Gamer Bag	blau o. rot	für Midi/Big	24,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE SB Audigy 2 ZS	PCI	84,-
CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum	PCI	169,-
CREATIVE SB Audigy 4 Pro	PCI	259,-
HERCULES GS Muse 5.1 +Headset	PCI	25,-
HERCULES Fortissimo IV	PCI	69,-
HERCULES 16/12 FireWire extern	PCI	599,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Kopfhörer & Headsets	Typ	€
PLANTRONICS GameCom 1	Headset	34,-
PLANTRONICS GameCom Pro 1 USB	Headset	84,-
SENNHEISER PC 150	Headset	69,-
SENNHEISER PC 155 USB	Headset	109,-
SHARKOON Gaming GHS1	Headset	24,-
SPEEDLINK Medusa 5.1	Headset	79,-
TEAC PM-HP-10	Headset	49,-
ZALMAN ZM-RS6F 5.1	Kopfhörer	39,-

MONITORE

TFT	Farbe	Zoll		€
BELINEA 101555	gr	15,0	Sound	199,-
BELINEA 101710	gr	17,0	Sound	244,-
BELINEA 101902	si	19,0	Sound	329,-
BENQ FP71E+	si	17,0	DVI-D/Sound	374,-
BENQ FP937S	si	19,0	DVI-D	419,-
EIZO L568	gr	17,0	DVI-D/Sound	449,-
EIZO L768	gr	19,0	DVI-D/Sound	629,-
IIYAMA PL E435S	gr	17,0	Sound	279,-
IIYAMA PL E481S	si	19,0	DVI-D/Sound	419,-
LG L1716S	si	17,0		249,-
SAMSUNG 172X	si	17,0		379,-
SAMSUNG 913N	si	19,0		449,-
SAMSUNG 910T	si	19,0	DVI-D	499,-
SAMSUNG 213T	si	21,3	DVI-D	879,-
VIEWSONIC VX912	bl	19,0	DVI-D	429,-
VIEWSONIC VP201	bl	20,1	DVI-D	859,-

CRT	kHz	Zoll		€
BELINEA 108035	125	21,0	Flat	419,-
PHILIPS 109B60	97	19,0	Flat	199,-
SAMSUNG 795DF	85	17,0	Flat	139,-
SAMSUNG 997DF	96	19,0	Flat	219,-
SAMTRON 78E	70	17,0		104,-

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

MP3-Player

TEAC MP-1000

- 1,5 GB HDD-Speicher
- LC-Display
- ca. 70 g
- USB 2.0, Line-In
- inkl. Ohrhörer

189,- TEAC

DEUTSCHER INTERNET PREIS







Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres" gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres" (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres" (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ITSTORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

Playboy: The Mansion

Für PC-Spieler kommen die Osterhäschen dieses Jahr bereits im Februar. Der abgefahrenen Lebenssimulation mit Playboy-Gründer Hugh Hefner und jeder Menge nackter Bunnys sei Dank.

Bei **Playboy: The Mansion** schlüpfen Sie in die Haut des morgenbemantelten Ober-Playboys Hugh Hefner und stampfen im Endlosspiel oder der zwölf Missionen starken Kampagne das Playboy-Imperium aus dem Boden. Das Häschen-Spiel ähnelt der Lebenssimulation **Die Sims 2** oder dem PC-Flirt **Singles** auf den ersten Blick frappierend. Neben der schicken 3D-Grafik fällt auf, dass auch die Playboy-Protagonisten Wert auf zwischenmenschliche Beziehungen und individuelle Bedürfnisse legen – wenn auch in stark abgespeckter Form. Bescheidener fällt ebenso der Lieferumfang an Einrichtungsgegenständen aus, wobei ein „Privatsphäre Busch für ungestörten Sex am Pool" oder das „eigene DJ-Mischpult mit 5.000 Reglern und XXL-Boxen" natürlich sehr viel prickelnder sind als Blümchentapete oder Laminatboden. Um die Erweiterung Ihres Anwesens müssen Sie sich übrigens nicht selbst kümmern – im Spielverlauf schalten Sie neue Räumlichkeiten, einen Garten mit Pool oder auch Hugh Hefners berühmte Plansch-Grotte frei. Das schafft Zeit zum Flirten und Genießen des Dolce Vita in Ihrer Luxus-Villa – und natürlich für einen wesentlichen Bestandteil des Spiels: die Veröffentlichung des neuen Playboy.

Leichtes Leben

Dazu benötigen Sie wenigstens einen Redakteur, einen Fotografen und Playmates, die Sie über das Angestellten-Menü heuern und feuern. Während Sie den Schreiberling mit einem Artikel beschäftigen, nehmen Sie Foto-Shootings selbst in die Hand. Außerdem benötigen Sie noch ein Essay eines Promis, ein Interview mit einer berühmten Persönlichkeit sowie nackte Tatsachen einer bekannten Schönheit für das Cover. Um entsprechende Kontakte zu knüpfen, schmeißen Sie einfach eine Motto-Party und laden dazu reichlich Stars und Sternchen ein. Darunter befinden sich auch reale Berühmtheiten wie Carmen Electra oder David Copperfield. Ein Klick auf in Ihrer Villa umherstiefelnde Personen verrät Bedürfnisse wie Durst, Erschöpfung oder Liebesdrang sowie Ihre persönliche Beziehung in den Bereichen Freundschaft, Geschäftliches und



LUSTVOLL Eine schnelle Nummer auf der Sonnenliege steigert das Wohlbefinden.



SEX AUF DER COUCH? Das Dialog-Menü sieht dem von Die Sims 2 verblüffend ähnlich.

„Ich lese nur die Artikel!" – so entsteht der Playboy im Spiel

Als Chefredakteur erstellen Sie bei Playboy: The Mansion mit wenigen Mausklicks das beliebte Männermagazin.



Jede Ausgabe besteht aus sechs Komponenten: Cover-Foto, Essay eines Promis, Star-Interview, Lifestyle-Artikel, Foto-Reportage sowie Playmate des Monats. Um Shootings kümmern Sie sich, Artikel und Foto-Reportage liefern Redakteur und Fotograf. Den Rest quatschen Sie Stars und Sternchen aus den Rippen. Wie viel Zeit Sie sich dafür lassen, ist egal. Sind alle Bestandteile vorhanden, legen Sie Verkaufspreis und Anzeigenanteil fest. Mehr gibt es nicht zu tun. Wenige Minuten nach dem Klick auf die Druckfreigabe erfahren Sie, wie viel Exemplare Sie an den Mann bringen konnten und wie hoch der Profit ausgefallen ist. Anschließend beginnen die Arbeiten an der nächsten Ausgabe. Interessant ist, dass man hierbei praktisch nie Verluste macht.

Liebe. Wobei sich nur selten jemand an akuter Müdigkeit oder extremem Flüssigkeitsmangel zu stören scheint. Je besser Sie mit einem Promi können, desto eher ist dieser bereit, Ihnen für ein Interview, geschäftliche Beziehungen oder eine flotte Nummer auf der Couch zur Verfügung zu stehen. Dafür müssen Sie lediglich im Dialog-Menü das jeweilige Thema ein paar mal anschneiden und schon füllt sich der entsprechende Balken. Noch einfacher laufen Geschäftskontakte ab: Möchten Sie und Ihr Gesprächspartner einen Deal abschließen, genügt ein Wortwechsel, und kurze Zeit später erfahren Sie, wie viel Kohle Ihnen das Geschäft eingebracht hat – so leicht macht ein Playboy also Mäuse. Apropos Mäuse: Beim Beischlaf mit anderen Frauen trägt der gute Hugh stets sein Playboy-Unterhöschen und die Gespielinnen lassen sich auch nur auf die nackten Brüste, aber nirgendwo anders hingucken. Wer mag, macht ausgewählte Schönheiten gegen ein Taschengeld zu seinen Freundinnen (ein echter Playboy hat mehrere) und verfügt fortan über ihre Liebesdienste in der Villa.

Mieses Wegfindungssystem

Sind schließlich alle Magazin-Komponenten beisammen, geht der Playboy in Druck und ein paar Minuten später erfahren Sie, wie viel Exemplare Sie verkauft haben und wie hoch der Gewinn ausgefallen ist. Faszinierend: Verlust zu machen ist praktisch unmöglich. Wo liegt neben Sexeleien, wilden Partys und dem Verprassen von Kohle also die Herausforderung? In der Kampagne unter anderem darin, drei Freundinnen gleichzeitig zu haben, einen extrateuren Einrichtungsgegenstand zu kaufen oder bestimmten Promis ein Cover-Shooting abzuquatschen. Und das macht durchaus Laune, was vor allem an dem abgefahrenen Ambiente und den überall umherstöckelnden Bunnys liegt. Nach maximal 15 Spielstunden ist Mann allerdings mit der kurzweiligen Kampagne durch und das Endlosspiel motiviert mangels neuer Spiel-Elemente nur bedingt zum erneuten Zock. Hinzu kommt, dass der schönen 3D-Optik und dem coolen Soundtrack eine miese Wegfindung gegenübersteht: Oft kommt Ihr Häschen-Hüter nicht vom Fleck, da dauernd irgendwelche Leute im Weg sind. (cs)



KLICK Für die Foto-Shootings sind Sie natürlich persönlich verantwortlich.

DICKE DINGER Bei Hughs berühmt-berüchtigter Pool-Party geht es ganz schön rund.



PLAYBOY: THE MANSION
CA. € 45,-
17.02.2005



CHRISTIAN SAUERTEIG

„Girls, Girls, Girls: Playboy: The Mansion muss ‚Mann' einfach gespielt haben!"

Und das, obwohl es gerade in puncto Langzeitmotivation und Umfang mit ähnlichen Spielen wie **Singles** oder **Die Sims** nicht mithalten kann. Dafür darf man hier den Lifestyle eines der wohl meist beneideten Männer der Welt leben: Hugh Hefner. Getreu dem Motto „Sex sells!" wimmelt es in der Mansion nur so vor Pixel-Schönheiten, jeder Menge nackter Haut und natürlich allem erdenklichen Luxus. Sicherlich ist es spannender, das Leben des Ober-Playboys zu leben als es nur zu spielen, wer aber wenigstens virtuell mal mit Playmates wie Melanie Eder oder Stars à la Carmen Electra anbandeln möchte, kommt an **Playboy: The Mansion** nur schwer vorbei.



PETRA FRÖHLICH

„Ich bring dich ganz groß raus, Baby: In Playboy steckt mehr, als man annehmen möchte."

Sims 2 verhält sich zu **Playboy: The Mansion** wie **Lindenstraße** zu **Sex and the City** – Maxis' Lebenssimulation bietet wenig Glamour, dafür aber auch Alltag in allen Facetten und mit sehr viel mehr Optionen, als bei Hugh Hefners oberflächlicher Häschenjagd. Andererseits: Wer genau das sucht und gar keine Lust auf ein übermäßig umfangreiches Spiel hat, liegt hier richtig. Gestört hat mich vor allem, dass die persönlichen Bedürfnisse einzelner Personen praktisch keine Rolle spielen. Wenn sich drei Freundinnen lautstark wie gestenreich zoffen, ist das hübsch anzusehen, schlägt sich aber scheinbar nicht auf deren Laune und den weiteren Spielverlauf nieder.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cyberlore Studios
Studionote: -
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

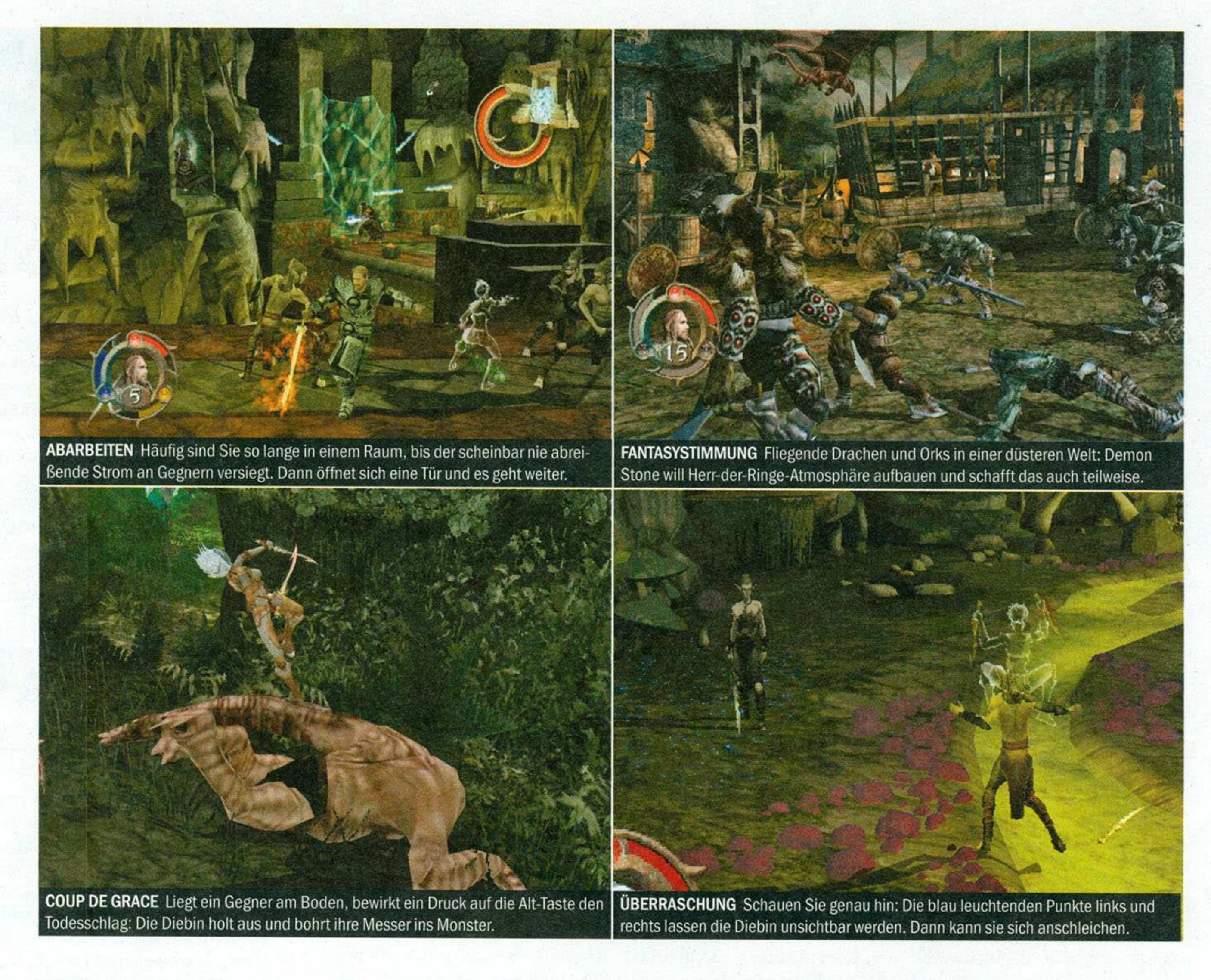
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 2.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Detailreiche 3D-Grafik
- + Cooler Soundtrack
- + Kurzweilige Kampagne
- – Kein allzu hoher Schwierigkeitsgrad
- – Schlechte Wegfindung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	Gut (80)
	Sound	Gut (84)
	Steuerung	Befriedigend (75)
	Mehrspieler	- (-)


ABARBEITEN Häufig sind Sie so lange in einem Raum, bis der scheinbar nie abreißende Strom an Gegnern versiegt. Dann öffnet sich eine Tür und es geht weiter.

FANTASYSTIMMUNG Fliegende Drachen und Orks in einer düsteren Welt: Demon Stone will Herr-der-Ringe-Atmosphäre aufbauen und schafft das auch teilweise.

COUP DE GRACE Liegt ein Gegner am Boden, bewirkt ein Druck auf die Alt-Taste den Todesschlag: Die Diebin holt aus und bohrt ihre Messer ins Monster.

ÜBERRASCHUNG Schauen Sie genau hin: Die blau leuchtenden Punkte links und rechts lassen die Diebin unsichtbar werden. Dann kann sie sich anschleichen.

Demon Stone

Die Grafik will mit ihren Explosionen blenden, der Sound mit seinem lauten Getöse übertönen. Doch die langweiligen Klick-Kämpfe bemerkt man trotzdem.

Spiele, die auf dem Rollenspielsystem von **Forgotten Realms** fußen, sind normalerweise etwas für Geduldige. Denken Sie an **Tempel des Elementaren Bösen** oder an **Pool of Radiance 2**. Auch **Demon Stone** spielt im **Dungeons & Dragons**-Universum, ist aber ganz anders: Hier gibt es laute Dauerschlachten statt strategischer Rundenkämpfe.

Story aus Profi-Feder

Slaad-Lord Ygorl und Githynki-General Sereka streiten sich darum, wer die Welt Faerûn zuerst ausbeuten darf. Nur ein so genannter Demon Stone, ein Dämonenstein, kann die beiden aufhalten. Drei Helden machen sich unter Ihrer Leitung auf, den Stein zu finden. Vielleicht fragen Sie sich jetzt, wer sich solche Storys ausdenkt. Die Antwort lautet: R. A. Salvatore, ein Buchautor, den man in Fantasykreisen kennt, weil er spannende Geschichten um den Dunkelelfen Drizzt Do'Urden schreibt.

Weniger spannend ist, was sich auf dem Bildschirm abspielt: Besagte Helden marschieren in einstudierter Pose durchs Fantasyreich, senken ihre Häupter unter der Bedeutungsschwere ihrer eigenen Worte und gehen dann mit einem coolen Spruch in den Kampf über. Dass ein geübter Autor für die Story verantwortlich ist, hätte man nicht für möglich gehalten, wäre es nirgendwo erwähnt.

Ein Gamepad muss her

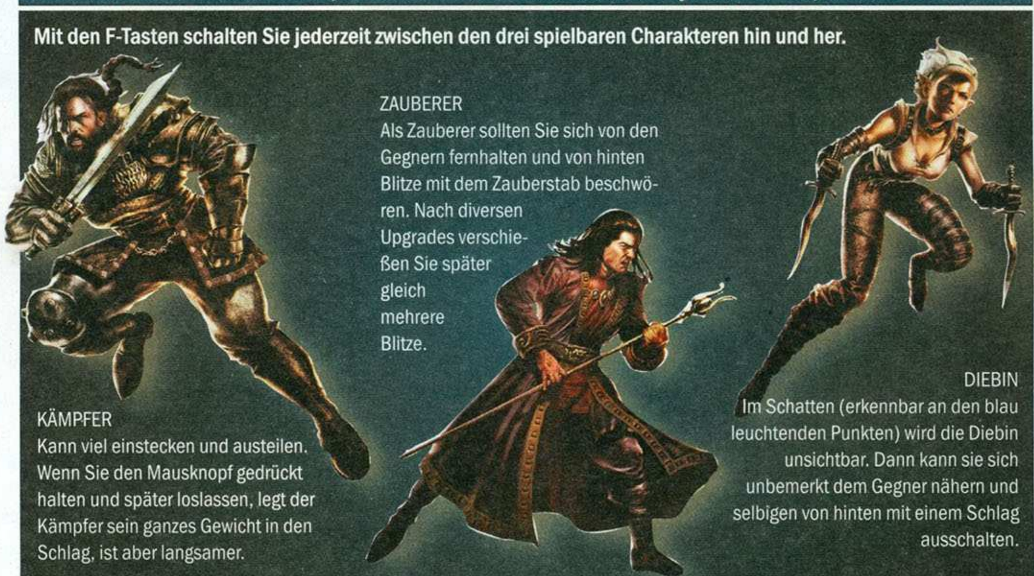
Demon Stone erschien zuerst auf der Konsole, es handelt sich damit also um eine Umsetzung, die mal wieder typische, negative Begleiterscheinungen aufweist: Die Steuerung mit Maus und Tastatur funktioniert aufgrund der unnötig großen Tastenanzahl nur zusammen mit einem Spieler-Zähneknirschen und Hintergrundtexturen schauen standardmäßig aus, als hätte jemand Farbeimer darauf ausgekippt.

Die WASD-Tastenreihe lässt Ihren Charakter in die entsprechende Richtung laufen, zugeschlagen wird mit linker und rechter Maustaste. Distanzangriffe klappen nach einer Fingerverrenkung: Zuerst spreizen Sie Ihren linken Zeigefinger so weit, dass er die Taste „T" erreicht.

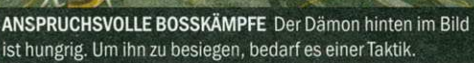


Sechs Fäuste: Sie spielen abwechselnd Magier, Kämpfer, Diebin.

Mit den F-Tasten schalten Sie jederzeit zwischen den drei spielbaren Charakteren hin und her.







ANSPRUCHSVOLLE BOSSKÄMPFE Der Dämon hinten im Bild ist hungrig. Um ihn zu besiegen, bedarf es einer Taktik.



GEBLITZT Lädt sich der Energiebalken vollständig auf, kann der Magier eine alles zerstörende Gewitterattacke starten.

Ring- und Mittelfinger sollten Sie im WASD-Bereich, den Daumen auf der Leertaste platzieren. So können Sie im Notfall ein Ausweichmanöver starten. Sobald Ihre linke Hand wie eine Klaue tippbereit auf dem Keyboard liegt, sorgen Sie mit kontrollierten Mausklicks für die Fernattacken. Oder Sie benutzen einfach ein Gamepad.

Gekämpft wird in Kulissen, die zum Genre passen: Burgen, Wälder, Sümpfe. Der Weg ist stets vorgeschrieben, Abzweigungen und damit Raum für Erkundungsrundgänge gibt es nicht. Während Sie Ihre drei Figuren über den Bildschirm lenken und sich mit einem Dauermausklicken gegen die Monsterübermacht wehren, bewegt sich die Kamera eigenständig mit. Manchmal ist die Ansicht seitlich, was dazu führt, dass sich Entfernungen schlecht abschätzen lassen und Schwerthiebe ins Leere gehen. Da der Bildschirm aber für gewöhnlich von vorne bis hinten mit Gegnern gefüllt ist, wird Zielen ohnehin zur Nebensache. Irgendwas trifft man immer.

Für Einsteiger geeignet

Obwohl Sie laufend von Monstern umzingelt sind, ist **Demon Stone** kein schweres Spiel. Ihre drei Charaktere beherrschen Spezialattacken für jede Situation, etwa den Rundumschlag. Wenn Ihnen ein Gegner besonders zusetzt, rufen Sie Ihre Kameraden per Tastendruck zu Hilfe herbei. Ansonsten kämpfen die Mitstreiter eigenständig. Die KI fällt nicht gerade durch ihre Schlauheit auf, aber auch nicht durch ihre Dummheit. Wunden lassen sich heilen, indem Sie über Extras laufen, die etwa zerstörte Truhen oder Pflanzen hinterlassen. Selten sind leere Health-Balken ein Problem.

Demon Stone ist dann anspruchsvoll, wenn die umfangreichen Bosskämpfe folgen. Da erheben sich Dämonen laut schnaubend und schlagen mit Fäusten, die so groß sind wie Kleinwagen. Solche Endgegner verlangen nach Taktiken und den Einsatz von bestimmten Angriffen, die man nicht auf Anhieb herausfindet. Und je mehr Zeit Sie sich lassen, desto wahrscheinlicher ist das „Game Over". Dann müssen Sie wieder beim letzten Checkpoint anfangen; das ist meistens die letzte, durchschnittlich fünf Minuten zurückliegende Zwischensequenz (die sich übrigens nicht abbrechen lässt). Gespeichert wird nur nach erfolgreichem Levelabschluss. So sind sie nun mal, die Konsolenumsetzungen.

Ist eine der zehn Missionen geschafft, erfolgt die Vergabe der gesammelten Erfahrungspunkte. Diese investieren Sie in bessere Rüstungen, Angriffe oder Zaubersprüche. Was Sie auswählen, ist aber kaum spielentscheidend. Ungeduldige entscheiden sich für die automatische Auswahl und kämpfen sofort weiter. (tw)



DEMON STONE

CA. € 30,-
11.02.05

THOMAS WEISS



„Ich bleibe lieber bei den ruhigen Dungeons&Dragons-Rollenspielen wie Baldur's Gate."

Steine schlagen ein, von einem Katapult aus der Ferne geschleudert. Ein Drachen hustet Feuer und dreht dann über den Köpfen meiner Helden ab. Überall wimmelt es von Orks, die grölend mit der Keule fuchteln. Dazu eine Musik wie aus einem Abenteuerfilm: Fanfaren tönen, ein Chor legt sich darüber, die Pauken stampfen. Und doch lässt mich das alles seltsam kalt. Weil die Grafik nicht übers Mittelmaß hinauskommt. Weil das Spiel selten mehr umfasst als pausenloses Mausgeklicke. Für den schnellen Thrill ist **Demon Stone** empfehlenswert, mir persönlich ist die Gesundheit meines Zeigefingers aber wichtiger.

DIRK GOODING



„Das Spiel ist ganz ordentlich, wirklich. Aber, liebe Entwickler, ich habe da eine Frage ..."

Die kurze Spielzeit verzeihe ich **Demon Stone** nicht, weil ich so ein lieber Mensch bin, sondern weil das Spiel nicht mehr als 30 Euro kostet. Nach rund acht Stunden waren die zehn Kapitel abgeschlossen. Trotz des monotonen Spielablaufs habe ich mich gern durch die Monsterhorden geschlagen, denn der ständige Kulissenwechsel schafft immer ausreichend Abwechslung. Außerdem bin ich **Herr der Ringe**-Fan und da ist **Demon Stone** nah dran. Eine Frage habe ich aber: Warum gibt es keinen kooperativen Mehrspieler-Modus? Drei Figuren mit ganz eigenen Fähigkeiten bilden die beste Voraussetzung für Helden-Teamwork.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Stormfront Studios
Studionote: -
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Auf dem Bildschirm ist viel los.
- + Die zehn Kapitel sind grafisch völlig anders.
- + Bombastischer Sound und Musik
- − Schwerfällige Maus- und Tastatursteuerung
- − Anspruchslose Kämpfe, kurze Spieldauer

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
70	Grafik	Befriedigend (68)
	Sound	Gut (85)
	Steuerung	Befriedigend (60)
	Mehrspieler	- (-)



GEWALTIG Gigantische Häuser und Details wie diese Statuen lassen die grau texturierte Stadt deutlich ansprechender wirken.



MUSKELPROTZ Unser bärenstarker Nahkämpfer zückt im Gefecht gerne mal die Keule und verträgt eine Menge Treffer.



EFFEKTECHAOS Bei den actionbetonten Kämpfen verliert man schnell den Überblick, besonders in großen Gruppen.

City of Heroes

Innovativ gewinnt: Superman & Co bekommen in diesem Online-Rollenspiel gehörig Konkurrenz.

Superhelden sind cool. Sie tragen schicke Kostüme, fliegen majestätisch durch die Luft und feuern bei Bedarf Laserstrahlen auf fiese Widersacher. Mit **City of Heroes** darf man endlich in die Haut so eines edlen Übermenschen schlüpfen und dabei die Pfade gängiger Online-Rollenspiele verlassen.

Held aus dem Baukasten

Das Spiel kommt überraschenderweise ohne Lizenzen aus, denn in **City of Heroes** darf man sich einen Charakter nach eigenem Geschmack zusammenbasteln: Ob Mann, Frau oder Gigant, alle lassen sich bei unterschiedlicher Statur in zahllosen Varianten einkleiden und verzieren. Das Beste: Praktisch jede Figur sieht wirklich so aus, als wäre sie einem guten Comic-Heft entsprungen. Bei den Klassen setzt das Spiel hingegen auf Altbewährtes: Nahkämpfer, Heiler oder Magier kennt man schon aus **Everquest** & Co. Fix landet man in der Tutorialzone, wo die simple Steuerung erlernt und erste Quests erledigt werden. Schade: Nahezu alle Aufträge bestehen aus dem Vermöbeln übler Burschen, Abwechslung gibt es kaum. Auch bietet **City of Heroes** derzeit nicht die Möglichkeit, dass Spieler gegeneinander antreten können. Allerdings soll diese Option bald mittels Download-Erweiterung nachgeliefert und Ende des Jahres per Add-on sogar noch ausgebaut werden. Monatlich schlägt das Spiel mit 12,99 € zu Buche.

Auf, auf und davon

Paragon City ist eine dicht bevölkerte Metropole, in der es vor Bösewichten nur so wimmelt. Wer die Schurken erledigt, erhält Erfahrungspunkte sowie gelegentlich eine Belohnung. Manchmal findet man auch eine der begehrten Verbesserungen, die sich auf die eigenen Fähigkeiten anwenden lassen. Beispielsweise ist es sinnvoll, den Elektroblitz mit Upgrades für Treffsicherheit und Durchschlagskraft auszurüsten. Nach einem Levelaufstieg winken dann wieder neue Fertigkeiten beim Superheldentrainer. Das ist auch schon alles, was **City of Heroes** an Charakterentwicklung zu bieten hat, denn der Schwerpunkt liegt deutlich auf schneller, unkomplizierter Action. Die **City of Heroes**-Grafik ist etwas veraltet. Vor allem die Stadt und die Dungeons sind grau und langweilig texturiert, wirken aber dank vieler Passanten nicht allzu leblos. Besser gefallen die schicken Helden mit ihren effektreichen Fähigkeiten: Bei so viel Blitzen und Laserstrahlen verliert man in den Kämpfen schon mal die Übersicht. (bb)



CITY OF HEROES
CA. € 40,-
04.02.2005

BENJAMIN BEZOLD



„Mehr Action- als Rollenspiel, doch die coolen Superhelden haben Stil."

Ich geb's ja zu: Ich bin süchtig nach **World of Warcraft** und möchte derzeit ganz einfach kein anderes Online-Rollenspiel. Doch **City of Heroes** hat mir trotzdem sofort gefallen: Der Verzicht auf „richtige" Charakterentwicklung und ähnliche Rollenspieltugenden lassen das Spiel schön kurzweilig und unkompliziert wirken. Vor allem im Team mit anderen Mitspielern ist ordentlich Action angesagt. Wenn die noch etwas leeren Server sich bald füllen, werde ich mich gerne noch länger als strahlender Superheld verdingen.

THOMAS WEISS



„Weder Fisch noch Fleisch, aber die innovative Idee haut es raus."

Als Online-Rollenspiel ist **City of Heroes** nicht der Rede wert: Ich kann meinen Charakter weder mit Gegenständen ausrüsten noch gibt es ansprechende Quests oder gar Berufe. Warum es trotzdem Spaß macht? So flott und actionbetont kam mir bislang noch kein Spiel dieser Art daher. Außerdem schauen die Helden einfach richtig cool aus. Ich bin gespannt, wie sich die angekündigten PvP-Arenen spielen werden – die könnten nämlich die nötige Abwechslung in den etwas monotonen Spielablauf bringen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Cryptic Studios
Studionote: -
Publisher: NCsoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

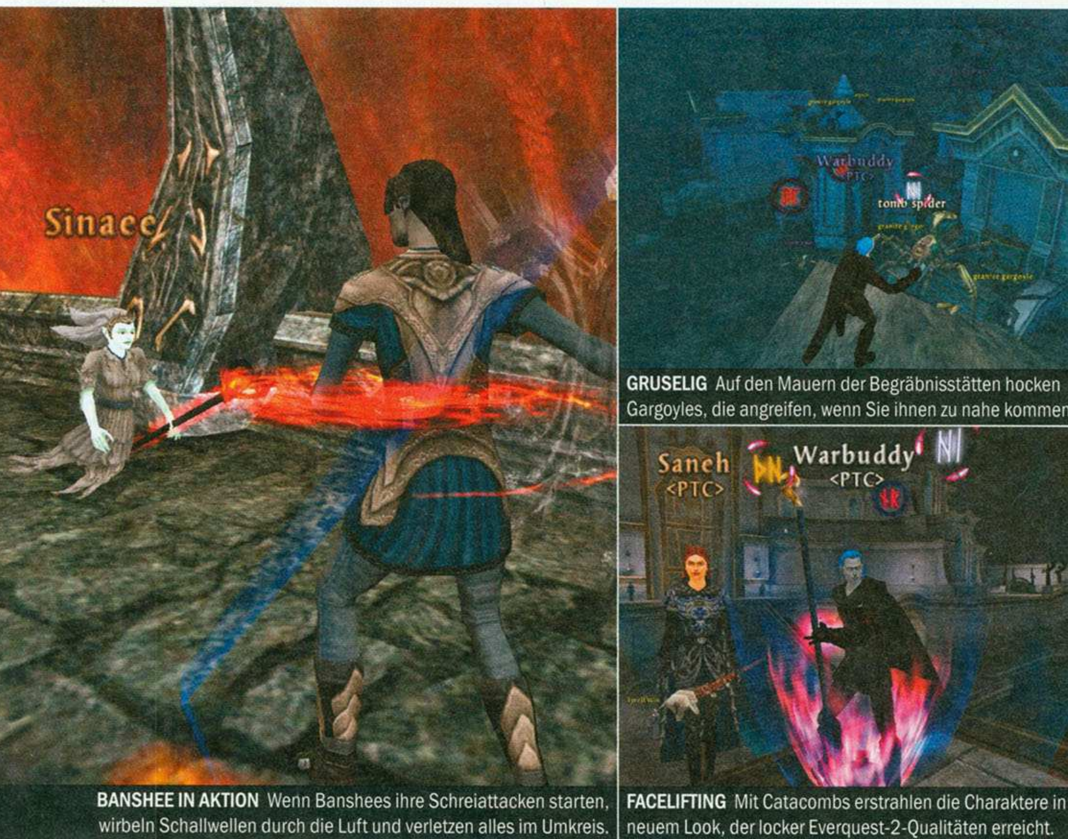
Minimum: 800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- \+ Leicht zugänglich und unkompliziert
- \+ Flotte Action statt langer Charakteraufzucht
- \+ Superhelden mit Comic-Charme
- − Eintönige Quests, wenig Abwechslung
- − Optisch biedere Innen- und Außenareale

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
75	Grafik	befriedigend (71)
	Sound	ausreichend (69)
	Steuerung	befriedigend (78)
	Mehrspieler	- (-)



BANSHEE IN AKTION Wenn Banshees ihre Schreiattacken starten, wirbeln Schallwellen durch die Luft und verletzen alles im Umkreis.



GRUSELIG Auf den Mauern der Begräbnisstätten hocken Gargoyles, die angreifen, wenn Sie ihnen zu nahe kommen.

FACELIFTING Mit Catacombs erstrahlen die Charaktere in neuem Look, der locker Everquest-2-Qualitäten erreicht.

Dark Age of Camelot

Catacombs | Die Quest-Manie ist ausgebrochen: Seit Catacombs lösen Sie auch in DAoC Aufträge über Aufträge.

Mit **Catacombs** verschiebt **Dark Age of Camelot** sein Verfallsdatum um mindestens zwei weitere Jahre. Das dritte Zusatzpaket holt den Abstand auf, den **World of Warcraft** und **Everquest 2** vorlegten: Jedes der drei Reiche erstreckt sich nun auch unterirdisch über mehrere Zonen.

Dort stehen in verschlungenen Höhlenwelten etliche NPCs herum, die Ihnen ganze Romane erzählen und Ihre Hilfe erbitten: Hol mir dies, hol mir das, besieg diesen und jenen Gegner – von Level 1 bis Level 50 haben Sie mehr Quests, als Sie lösen können. Viele der Aufträge sind solospielerfreundlich, was die Notwendigkeit einer Gruppenbildung verringert. Nie gab es schneller Erfahrungspunkte! Damit Sie im Wust der Missionen den Überblick behalten, leuchtet ein gelber Kreis um Ihre Ansprechpartner. Weniger übersichtlich ist das Quest-Journal: Darin stapeln sich die Informationen; eine Ordnungsfunktion, etwa Sortierung nach Zone, wäre schön gewesen.

Neue, klasse Klassen

Mit **Catacombs** erhöht sich die Klassenanzahl von 39 auf 44: Neu sind der Ketzer, der Vampyr, der Banshee, der Hexenmeister und die Walküre. Beim Spielen der Berufe merkt man, dass Entwickler Mythic Neues schaffen wollte statt aufzuwärmen: Bis auf die Walküre spielen sich alle Charaktere einmalig. Als Banshee sind Brüllattacken, die durch Wände gehen, Ihre Spezialität. Der Vampyr füllt seinen leeren Manabalken, indem er Gegner haut. Hexenmeister vermischen Zaubersprüche, um deren Eigenschaften zu ändern: mehr Reichweite oder lieber mehr Geschwindigkeit? Sie entscheiden. So schön die neuen Klassen sind, so stark bringen sie auch das Gleichgewicht der Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe durcheinander. Das ist schlecht, denn **Dark Age of Camelot** wird vor allem wegen seiner Deathmatch-Qualitäten geschätzt, die kein anderes Online-Rollenspiel in dieser Form bietet. Als Beispiel sei der Hexenmeister genannt, der zaubert und zaubert und zaubert, ohne dass ihn jemand aufhalten könnte. Für alle anderen Magier, die ihre Sprüche mühsam timen müssen, ist das zum Heulen. Oder der Vampyr: Während andere Charaktere auf die Hilfe unterstützender Heiler zählen müssen, um ihre Charaktereigenschaften zu verbessern, steigert der Vampyr seine Statuswerte mal eben eigenhändig.

Bestimmt werden diese Charaktere im Laufe der Zeit noch abgeschwächt, um das Gleichgewicht wiederherzustellen. Das heißt: Sobald sich **Catacombs** ausreichend verkauft hat ... (tw)



DARK AGE OF CAMELOT: CATACOMBS
CA. € 30,-
MÄRZ 2005

THOMAS WEISS 

„An alle WoW-Spieler: DAoC ist jetzt auch einsteigerfreundlich!"

Wahrscheinlich wird **Catacombs** im **World of Warcraft**-Trubel vergessen, was verdammt schade wäre. Das dritte kostenpflichtige Add-on füllt nämlich die Lücken, die **Dark Age of Camelot** seit Beginn aufwies: bezüglich der Quest-Dichte, der Einsteiger- und Solofreundlichkeit. Doch die neuen Klassen lassen mich meinen Zeigefinger mahnend in Richtung Mythic erheben. Wenn Vampyre und Hexenmeister Backpfeifen austeilen, fallen Gegner um, als wären sie aus Pappe. Das Gleichgewicht der Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe wackelt gefährlich!

DIRK GOODING 

„Konkurrenz belebt das Geschäft: Mythic reagiert auf World of Warcraft."

Ein bisschen traurig ist es schon, dass Mythic drei Jahre braucht, um Verbesserungen wie Minikarten (sich nie mehr verlaufen), Quest-Marker (endlich sehen, welche Figuren Aufträge haben) und solospielerkompatiblen Inhalt (Nur 30 Minuten Zeit? Kein Problem!) einzubauen. Solche Features sollten eine Selbstverständlichkeit sein! Aber besser spät als nie. Wenn das Erscheinen von **Everquest 2** und **World of Warcraft** so viel Gutes in der Welt von **Dark Age of Camelot** bewirkt, wünsch ich mir noch zehn weitere Online-Rollenspiele auf dem Markt.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Mythic Entertainment
Studionote: Gut
Publisher: Wanadoo
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/Tausende
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

- + Umfangreiche Unterwelten mit vielen Quests
- + Coole und vor allem innovative neue Klassen
- + Einsteigerfreundlich dank Solo-Inhalte
- + Charaktere im überarbeiteten Look
- − Neue Klassen sind noch zu stark

PC-GAMES-TESTURTEIL

MEHRSPIELER		
84	Grafik	Gut (80)
	Sound	Befriedigend (70)
	Steuerung	Ausreichend (65)
	Einzelspieler	-



© 2004 Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft und Warcraft sind in den USA und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Blizzard Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Marken sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.





BIENENSTICH Graf Olafs Schergen beschießen Sie mit ungewöhnlicher Munition, etwa Limettensaft oder – wie in diesem Fall – lebenden Bienen.



GEZIELT In diesem eingestreuten Geschicklichkeitsspiel versuchen Sie, eine Urkunde zu zerschießen.



AALGLATT Oberschurke Olaf windet sich aus den aussichtslosesten Situationen und heckt neue Gemeinheiten aus.

Lemony Snicket

Rätselhafte Ereignisse | Das Spiel zum Film zur Bücherserie: Lemony Snicket wandelt auf den Spuren von Harry Potter.

Graf Olaf – im Ende Januar gestarteten Kinofilm gespielt von Jim Carrey – ist ein Schuft der ersten Garde. Es gibt keine Gemeinheit, die er nicht anstellen würde, um an das geerbte Vermögen der drei Waisenkinder Klaus, Violet und Sunny Baudelaire zu kommen. Er erschleicht sich zu Beginn das Vertrauen des Testamentsvollstreckers ihrer Eltern, um zum Vormund erklärt zu werden, verfolgt sie unaufhörlich und sperrt sie in seiner Villa ein. In **Lemony Snicket: Rätselhafte Ereignisse** steuern Sie das Trio und durchkreuzen Olafs Erbschaftspläne mit viel Cleverness und Geschick. Dabei helfen die besonderen Begabungen der Kinder. Eine typische Szene: Nach der ersten Flucht aus Olafs Anwesen lauert der garstige Graf dem Dreigespann im Haus des Schlangenforschers Montgomery auf und schließt sie mit einer Schar bissiger Reptilien ein. Prompt zimmert Erfinderin Violet aus einem Korb, einer Leine und einem Schürhaken den „Reptilien-Rückholer", mit dem Klaus alle Nattern einfängt – der Weg zum erneuten Entkommen ist frei. Baby Sunny krabbelt durch enge Spalten und knabbert Seile, Pfosten oder Balken an, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen. Je nach Situation führen Sie per Linksklick Aktionen aus oder sammeln Objekte ein.

Strikt geradeaus

Adventure-taugliche Rätsel dürfen Sie nicht erwarten, denn so vielschichtig die Probleme im ersten Augenblick auch scheinen, sie sind nahezu immer auf die gleiche Weise zu lösen. Als eines der drei Kinder spürt man markierte Gegenstände auf, schleppt sie zu bestimmten Punkten und schaut anschließend eine Skriptsequenz, in der das Rätsel gelöst wird. Zudem sind die Levels dermaßen linear aufgebaut, dass man unweigerlich über zu findende Objekte stolpert. Und genau wie in **Harry Potter und der Gefangene von Askaban** darf der Spieler nicht frei zwischen den Protagonisten wechseln, sondern nur an vorgegebenen Stellen. Lediglich eine Hand voll interessanter Rätsel durchbrechen die Langeweile. Um an eine höher gelegene Leiter zu kommen, muss Klaus etwa einige Schlangen mit der richtigen Melodie unterschiedlich hoch aus ihren Körben locken, um sie als Stufen zu nutzen. Der größte Schwachpunkt ist die ungenügende Atmosphäre. Während man sich bei den **Potter**-Spielen in die magische Hogwarts-Welt versetzt fühlt, wirken Charaktere und Umwelt in **Lemony Snicket** blass und unwirklich, nicht motivierend. (js)



LEMONY SNICKET
CA. € 35,-
20. JANUAR 2005

JUSTIN STOLZENBERG



„Potenzial vergeudet: Lemony Snicket hätte besser werden müssen."

Lemony Snicket ist wie ein verschossener Elfmeter: Aus den Jugendromanen und dem Kinofilm als Vorlage hätten die Entwickler ein tolles Action-Adventure machen können. Das Potenzial blitzt lediglich auf, wenn der von Jim Carreys deutscher Stimme vertonte Graf Olaf Teufeleien ausheckt oder man eins der wenigen interessanten Rätsel knackt. So bleibt ein zu linearer **Harry Potter**-Abklatsch ohne Atmosphäre. Emotionslose Protagonisten, die selbst den Tod der Eltern ohne Regung hinnehmen, ersticken jede Stimmung im Keim.

THOMAS WEISS



„Ich vermisse Szenen aus dem Film und spannendere Zwischensequenzen."

Fans der **Lemony-Snicket**-Bücher dürften von dieser Umsetzung maßlos enttäuscht sein. Die spannende, detailreich erzählte Geschichte wird in ein paar öden Zwischensequenzen in Spielgrafik heruntergerasselt. Erst die Schlussviertelstunde kann fesseln. Schade, dass keine Szenen aus dem Film gezeigt werden – Grimassengenie Jim Carrey als Olaf übertrifft sein virtuelles Ebenbild um Längen. Immerhin: Vom reinen Spielablauf her ist **Lemony Snicket** nicht deutlich schlechter als das ebenfalls zu lineare **Harry Potter**.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Know Wonder
Studionote: -
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): -/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 6 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 600 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.400 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.600 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

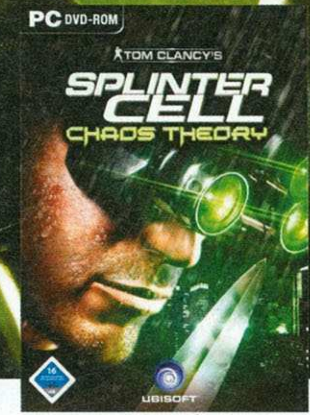
- \+ Deutsche Originalstimme von Jim Carrey
- \+ Sehr simple, präzise Steuerung
- − Langweilige Story-Präsentation
- − Emotionslose Charaktere
- − Extrem linearer Spielablauf

PC-GAMES-TESTURTEIL

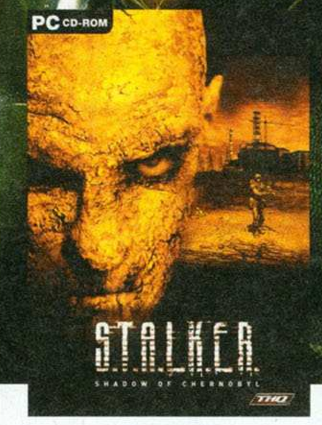
EINZELSPIELER		
53	Grafik	Ausreichend (67)
	Sound	Befriedigend (78)
	Steuerung	Gut (84)
	Mehrspieler	Nicht vorhanden

Angriff der Prämien-Hits

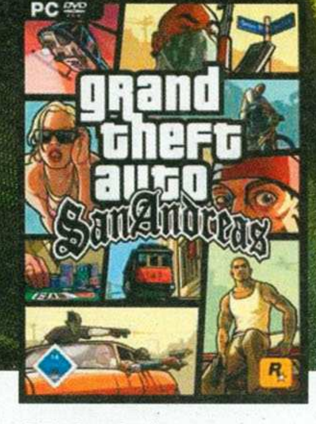
Schnell entscheiden und zugreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games wirbt, kann unter diesen **drei genialen Prämien** sein **kostenloses Dankeschön** wählen.



Splinter Cell: Chaos Theory
Sie sind Sam Fisher, der beste Agent der NSA für geheime Missionen. Um Ihre Ziele zu erreichen, werden Sie Ihre Gegner aus der Nähe ausschalten, mit dem Prototyp-Gewehr SC20K schießen und vernichtende Kampftechniken einsetzen. Nehmen Sie ebenfalls an Missionen im Kooperativ-Modus teil. Der Feind ist stärker geworden, Sam Fisher auch. Erscheint: 31.03.2005
Prämien-Nr.: 002648



S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl
Angesiedelt im Tschernobyl der Zukunft, versetzt dieser Ego-Shooter den Spieler in eine endzeitliche, lebensfeindliche Umgebung, deren mutierte Flora und Fauna nur mit schlagkräftigen Argumentationshilfen beizukommen ist. Neben actionreichen Gefechten gilt es, begehrte Artefakte ausfindig zu machen und Handel zu treiben. Release: 31.05.2005.
Prämien-Nr.: 002633



GTA San Andreas
Liberty City. Vice City. Jetzt wird mit **San Andreas** ein neues Kapitel der legendären Serie aufgeschlagen – die Rückkehr von CJ in seine alte Heimat. Mit einer fünfmal so großen Umgebung, verfeinertem Gameplay und der gewohnten Detailverliebtheit wird **GTA San Andreas** den Erfolg der Vorgänger sicher wiederholen, wenn nicht gar übertreffen können! Release: Juni 2005.
Prämien-Nr.: 002612

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 110,40/24 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausg.)
- ❐ Ja, ich möchte das **2-Jahres-PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 208,80/24 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 235,20/24 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse:
Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie | Prämien-Nr.

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG 24 13

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth



GANZ SCHÖN KANTIG Nicht nur die fiktiven Fahrzeuge, sondern auch die Umgebungsgrafik wirkt ziemlich trostlos.



VOLLE PULLE Wer sein Auto mit einem Turbo ausrüstet, ist klar im Vorteil. Dank Motion Blur sieht das ganze zudem recht schick aus.

RPM Tuning

Der nächtliche Untergrund-Raser verspricht über eine Million Tuning-Möglichkeiten – PC Games hat genau hingeschraubt.

Wie bei **Need for Speed: Underground 2** oder **Midnight Club 2** liefern Sie sich auch bei **RPM Tuning** mit ordentlich aufgemotzen Karren illegale Straßenrennen zu nachtschlafender Zeit – und das geht schon für ca. 20 Euro. Genauso winzig wie der Preis ist aber auch der Fuhrpark des französischen Rennspiel-Exports. Dieser umfasst gerade einmal fünf fiktive Rennsemmeln, vier getunte Varianten schalten Sie im Spielverlauf frei. Reizvoller ist es da schon, selbst zu Schraubenzieher und Lackpistole zu greifen, um seinen Boliden tüchtig zu frisieren. Wie bei **Need for Speed: Underground 2** ist die Tuning-Auswahl gigantisch: Egal ob Front- oder Heckspoiler, Seitenschürzen, Felgen, Reifen, XXL-Auspuffrohre, Nitro-Sets oder Unmengen an peinlichen Aufklebern – hier gibt es nichts, was es nicht gibt. Obwohl die auf der Packungsrückseite angepriesenen „eine Million Tuningmöglichkeiten" auf einem kleinen Rechentrick basieren.

Störrische Steuerung

Im Abenteuer-Modus erwarten Sie 54 Missionen, bei denen Sie meistens innerhalb einer vorgegebenen Zeit von A nach B heizen sollen oder sich mit anderen PS-Rowdys duellieren. Der vermeintlich kürzeste Weg ist zwar abgesteckt, wer mag, darf aber auch abseits der vorgegebenen Piste Gas geben und nach den zahlreichen Abkürzungen Ausschau halten. Dies macht vor allem mit fortschreitender Spieldauer Sinn, da die KI-Fahrer clevere Kerlchen sind und ebenfalls den kürzesten Weg wählen. Schade: Die bescheidene Umgebungsgrafik ist genauso weit von der optischen Pracht eines **Need for Speed: Underground 2** entfernt wie der Lada Niva von nennenswerten Absatzzahlen jenseits der ehemaligen Sowjetrepublik. Ähnlich mittelprächtig sehen auch die Fantasie-Flitzer mit ihren Ecken und Kanten aus. Und auch die Steuerung ist nicht wirklich perfekt. Bei Geschwindigkeiten von über 200 Stundenkilometern reagieren die Autos teilweise träger auf Lenkbewegungen als ein Gefahrengut-Transporter. Die daraus resultierenden Crashs sehen dank des ordentlichen Schadensmodells immerhin verwegen aus, wenngleich Schäden keinen Einfluss auf das Fahrverhalten haben. Neben der Karriere gibt es auch einen Splitscreen-Modus für zwei Spieler an einem PC. (cs)

Ein Eldorado für Tuning-Fans?

RPM Tuning bietet fantastische Aufmotz-Optionen – aber nur mit einem Rechentrick sind es über eine Million.



Während man bei **Need for Speed: Underground 2** über 30 authentische Fahrzeuge mit allein knapp 400 lizenzierten Zubehörteilen aufmotzen darf, preist **RPM Tuning** über eine Million Tuningmöglichkeiten an. Und die Auswahl ist in der Tat riesig, dennoch liegt die Betonung auf „Möglichkeiten". Denn wer mag, kann seinen Wagen mit unzähligen Aufklebern an zig Stellen zupflastern. Addiert man dann noch die x-beliebigen Farben und Lackierungen sowie die zahlreichen Reifen, Felgen, Lichter, Front-, Heck- oder Seitenspoiler in allen erdenklichen Kombinationen hinzu und rechnet das auf sämtliche Autos hoch, kommt man auf eine riesige Zahl – die **Need for Speed: Underground 2** mit einem ähnlichen Rechentrick aufgrund des viel größeren Fuhrparks allerdings doppelt und dreifach übertrifft.



RPM TUNING
CA. € 20,-
24.02.2005

CHRISTIAN SAUERTEIG



„Viele Tuning-Optionen machen noch lange kein gutes Rennspiel."

Als beinharter Fan von **Need for Speed: Underground 2** und König von Bayview kann ich mit dieser im Wortsinn billigen Kopie nicht viel anfangen. Wer steigt schon gerne von einem Porsche Boxster in einen Toyota Corolla um? Letztgenannter ist zweifelsohne genau so ein ordentliches Auto wie **RPM Tuning** ein ordentliches Spiel. Die Karriere ist kurzweilig, das Aufmotzen meiner Karre mit immer neuen Zubehörteilen macht Laune und die klugen Computergegner sorgen für die nötige Herausforderung. **Need for Speed: Underground 2** ist dennoch um Längen besser.

BENJAMIN BEZOLD



„Greifen Sie lieber zu Need for Speed: Underground 1 zum Buget-Preis!"

An sich ist **RPM Tuning** ein ordentlicher und für den günstigen Preis empfehlenswerter Spaßraser für Zwischendurch. Das Problem: Mit **Need for Speed: Underground 2** zum Vollpreis und dessen Vorgänger zum Budget-Preis gibt es bereits zwei viel bessere Titel mit der gleichen Thematik. Sie haben beide bereits durchgespielt und kriegen von nächtlichen Straßenrennen nicht genug? Dann schlagen Sie trotz Durchschnittsoptik, weniger spektakulärer Karriere und Mini-Fuhrpark trotzdem zu – denn ein drittes **Need for Speed: Underground** gibt's erst zu Weihnachten.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Babylon Software
Studionote: -
Publisher: Pointsoft GmbH
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 2/-/-
USK-Alterseinstufung: Ab 12 Jahre

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 700 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.400 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2.200 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Vielfältige Tuning-Möglichkeiten
- + Karriere-Modus mit 54 Missionen
- − Keine authentischen Fahrzeuge
- − Langweiliges Streckendesign
- − Teils unpräzise Steuerung

PC-GAMES-TESTURTEIL



EINZELSPIELER		
69	Grafik	Befriedigend (70)
	Sound	Ausreichend (61)
	Steuerung	Befriedigend (70)
	Mehrspieler	Befriedigend (72)



Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, der aktuellen Wertung und dem derzeitigen Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von A wie Adventure bis W wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.




STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich



Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist ab sofort auch der Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- **93**



Warcraft 3
Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspieler-Modus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have im Echtzeit-Strategie-Bereich.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. €15,- **92**



Spellforce
Spellforce zeigt, wie's geht: Der Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel funktioniert prächtig. Zu den weiteren Pluspunkten zählen Storyverlauf und Bedienung sowie die hervorragende Grafik.
Ausgabe: 01/04 | Jowood | ca. € 50,- **90**



Age of Mythology
Auch nach zwei Jahren gehört der dritte Part der Age-Reihe immer noch zu den Toptiteln des Genres. Zwar nicht so innovativ wie **Warcraft**, aber Solo-Kampagne wie Mehrspieler-Modus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- **87**



Dawn of War
Die Solo-Kampagne von **Dawn of War** ist mit nur elf relativ ähnlich aufgebauten Missionen keine Meisterleistung. Dafür sind Grafik, Sound, Steuerung und Mehrspieler-Modus auf allerhöchstem Niveau.
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- **85**



STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Fröhlich



Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **90**



Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- **89**




Black & White
Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 10,- **87**



Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- **86**

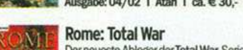


Stronghold Crusader
Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- **85**

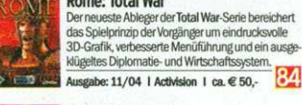



STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

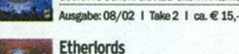
vorgestellt von Petra Fröhlich

Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspieler-Modus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | ca. € 30,- **85**



Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 11/04 | Activision | ca. € 50,- **84**

Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die **Add-ons** im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- **84**



Etherlords
Zwar ist der Nachfolger bereits erhältlich, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Runden-Strategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 10,- **82**

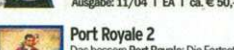


Heroes of Might & Magic 4
Hersteller New World Computing versorgt seinen Runden-Strategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Atari | ca. € 30,- **81**



STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

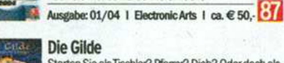
vorgestellt von Christian Sauerteig

Fußballmanager 2005
Der neue **FM 2005** marschiert dank verbesserter Menüführung, Unmengen von Originaldaten, toller 3D-Szenen und des „Create a Club"-Modus souverän an die Spitze der Wirtschaftssimulationen.
Ausgabe: 11/04 | EA | ca. € 50,- **90**



Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | ca. € 50,- **89**

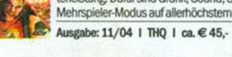
Fußballmanager 2004
Im Genrevergleich punktet der **FM** mit authentischer Atmosphäre aufgrund der Lizenzen für Vereins- und Nationalmannschaften sowie der **FIFA 2004**-Engine. Auch die Menüs wurden vereinfacht.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- **87**



Die Gilde
Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch als Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 30,- **86**



Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | ca. € 50,- **80**




STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Christoph Holowaty



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und langatmig sind, der muss sich **Panzers** kaufen.
Ausgabe: 07/04 | CDV | ca. € 45,- **93**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | ca. € 50,- **86**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | ca. € 45,- **85**



Desperados
Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Atari | ca. € 15,- **83**



Nexus: The Jupiter Incident
Weltraumschlachten wie im Kino: In **Nexus** lenkt man eine kleine Flotte von Raumschiffen durch optisch eindrucksvolle Taktik-Gefechte. Spaßig: Zwischen den Missionen kann man seine Schiffe aufrüsten.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi | ca. € 50,- **82**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert Hochspannung für rund 20 Stunden.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | ca. € 50,- **96**

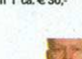
Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und scheußlichen Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- **92**

Doom 3
Doom 3 reiht sich wegen fehlender Abwechslung knapp hinter **Far Cry (dt.)** ein. Für Gruselfreunde ist der Shooter das Paradies: Angesichts der Non-Stop-Schockeffekte werden sich Ihnen die Nackenhaare aufstellen.
Ausgabe: 10/04 | Activision | ca. € 45,- **90**



Jedi Knight: Jedi Academy
In **Jedi Academy** sind die Kämpfe mit der kultigen Jediwaffe noch besser als im schon sehr guten Vorgänger. Die dichte **Star Wars**-Atmosphäre und die spannenden Missionen machen es zur Ego-Shooter-Referenz.
Ausgabe: 10/03 | Activision | ca. € 50,- **88**

Chronicles of Riddick
Ein Computerspiel, das besser als die dazugehörigen Filme ist: Sie schlüpfen in Vin Diesels Rolle als cooler Action-Held und liefern sich heftige Faustkämpfe und Pistolenduelle in einem düsteren Gefängnis.
Ausgabe: 01/05 | Vivendi Universal | ca. € 50,- **86**




ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Benjamin Bezold



Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Sam Fisher schleicht endlich wieder – und das besser denn je: acht Einzelspieler-Missionen, atmosphärisches Design, atemlose Spannung! Gelungen: der innovative Multiplayer-Part für zwei Teams.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | ca. € 50,- **90**



Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | ca. € 45,- **88**



Raven Shield
Der Antiterrorpakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Teammanagement und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **86**

NEUZUGANG

Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- **83**



Splinter Cell
Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubisoft | ca. € 30,- **82**



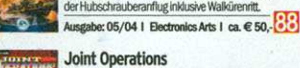
ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Dirk Gooding



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann. **UT 2004 (dt.)** ist der neue Multiplayer-König.
Ausgabe: 05/04 | Atari | ca. € 50,- **89**

Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In Vietnam erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | ca. € 50,- **88**



Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | ca. € 45,- **85**

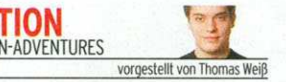


Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Part ist voll abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**



Battlefield 1942
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur!
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- **83**

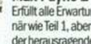




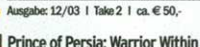
ACTION
ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß







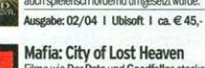

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 40,- | **91**




Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger sogar noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | ca. € 50,- | **89**

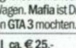



Prince of Persia: Warrior Within
Teil 2 der **Prince of Persia**-Neuauflage ist nicht nur schwerer als der Vorgänger, sondern auch einen Tick besser: Als gelenkiger Prinz kämpfen und hüpfen Sie sich mit waghalsigen Manövern durch düstere Märchenpaläste.
Ausgabe: 01/05 | Ubisoft | ca. € 45,- | **88**






Beyond Good & Evil
Quietschbunt ist das neue Spiel der **Rayman**-Macher, hinter der Comic-Fassade verbirgt sich aber eine spannende Verschwörungsstory, die sowohl optisch ansprechend als auch spielerisch fordernd umgesetzt wurde.
Ausgabe: 02/04 | Ubisoft | ca. € 45,- | **87**

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** und **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 25,- | **86**

ACTION
SCI-FI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß






Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 40,- | **86**

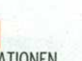
Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 20,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | ca. € 50,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | ca. € 10,- | **80**

ACTION
MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold


Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 15,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In B-17 übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | ca. € 15,- | **82**



Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 25,- | **80**

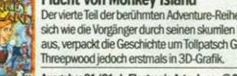
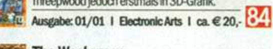
IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER
ADVENTURES
vorgestellt von Benjamin Bezold






Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **84**

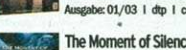
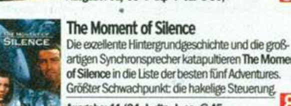





The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/dtp | ca. € 40,- | **83**



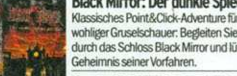

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 30,- | **83**



The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | dtp | ca. € 45,- | **81**





Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | dtp | ca. € 40,- | **81**

ABENTEUER
ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß





Knights of the Old Republic
Unsere neue Rollenspielreferenz macht fast alles richtig – einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | ca. € 45,- | **92**




Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 40,- | **91**

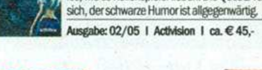


Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | ca. € 30,- | **91**



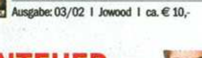


NEUZUGANG
Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon drei Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story, der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | ca. € 45,- | **90**



Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | ca. € 45,- | **88**

ABENTEUER
ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß




Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **88**



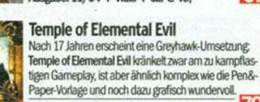
Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakter-Entwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | ca. € 13,- | **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | ca. € 35,- | **85**

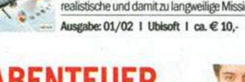


Restricted Area
Wie ein **Diablo** in der Zukunft: Hier kämpfen vier unterschiedliche Charaktere in einer Cyberpunk-Welt, lösen Quests und bauen nach und nach ihre Fähigkeiten aus. Abwechslungsreich und süchtig machend!
Ausgabe: 11/04 | Vidis | ca. € 45,- | **81**



Temple of Elemental Evil
Nach 17 Jahren erscheint eine Greyhawk-Umsetzung: **Temple of Elemental Evil** krankelt zwar am zu kampflastigen Gameplay, ist aber ähnlich komplex wie die Pen&-Paper-Vorlage und noch dazu grafisch wundervoll.
Ausgabe: 12/03 | Atari | ca. € 45,- | **79**

ABENTEUER
ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Thomas Weiß

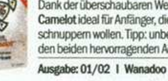







World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht seinesgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | ca. € 45,- | **94**





Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 20,- | **84**




Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber deutlich einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwendiger. Die Profi-Alternative zu **WoW**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | ca. € 40,- | **83**





Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | ca. € 40,- | **80**



Anarchy Online
Science-Fiction-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich vom Rest der Online-Rollenspiele mit monatlichen Events ab, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 40,- | **79**

SPORT
SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Benjamin Bezold

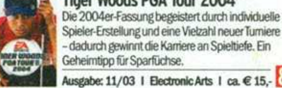






Tiger Woods PGA Tour 2005
Das aktuelle **Tiger Woods** ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren, neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 45 | **89**





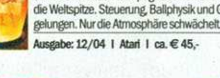

Tiger Woods PGA Tour 2004
Die 2004er-Fassung begeistert durch individuelle Spieler-Erstellung und eine Vielzahl neuer Turniere – dadurch gewinnt die Karriere an Spieltiefe. Ein Geheimtipp für Sparfüchse.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **87**



Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 40,- | **85**




Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber leider auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**



Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | ca. € 45,- | **84**

SPORT
FUSSBALLSPIELE
vorgestellt von Christian Sauerteig





Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspieler-Modus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | ca. € 40,- | **90**



Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 2 des Fußballs. Auch Profis werden hier ihren Spaß haben.
Ausgabe: 12/03 | Konami | ca. € 35,- | **88**



FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 3** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **84**




Euro 2004
Meisterschaftsflair total bietet **Euro 2004**: Neben dem verbesserten „Off the Ball"-System glänzt vor allem das innovative Moralsystem. Die exzellente Grafik trägt viel zur Atmosphäre bei.
Ausgabe: 06/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **80**

UEFA Champions League 2004-2005
Das offizielle Spiel zur Königsklasse des europäischen Vereinsfußballs bietet zwar keine Nationalmannschaften und einen geringeren Spielumfang als **FIFA 2005**, dafür aber einen innovativen Missions-Modus.
Ausgabe: 03/05 | Electronic Arts | ca. € 50, | **80**

SPORT
AMERICAN SPORTS
vorgestellt von Heinrich Lehnhardt



NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **90**




Madden NFL 2004
Madden NFL 2004 glänzt durch innovative Features, etwa den neuen Besitzer-Modus, in dem Sie sich als Manager um den Verein kümmern. Auch die Playmaker-Control erweist sich schnell als praktische Erweiterung.
Ausgabe: 11/03 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **90**



NHL Hockey 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität werden jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **88**

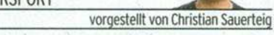


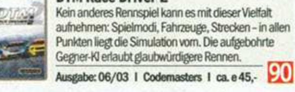
NBA Live 2004
Stärkere Verteidiger schaffen jetzt häufiger Steals und arbeiten geschickt im Team. Dank „Off the Ball"-System können Sie dem allerdings durchdachte Spielzüge entgegensetzen.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **87**



NHL Hockey 2005
Schlechter als der Vorgänger: Zwar wird man in **NHL 2005** mit besserer Grafik, neuen Teams und klügerer KI verwöhnt, allerdings ist die Steuerung verkompliziert und das Spieltempo erhöht worden. Schade!
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | ca. € 50, | **86**

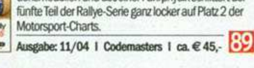
SPORT
MOTORSPORT
vorgestellt von Christian Sauerteig

DTM Race Driver 2
Kein anderes Rennspiel kann es mit dieser Vielfalt aufnehmen: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **90**

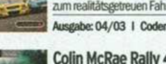




Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karriere-Modus, detaillierten Schadensmodellen und schneller Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 2 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **89**

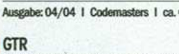


DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 40,- | **89**

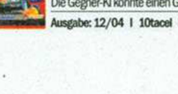




Colin McRae Rally 4
Warum nicht gleich so: **Colin 4** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind jetzt deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und endlich wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

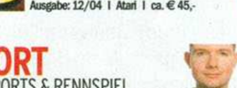
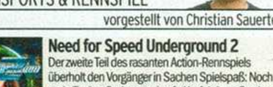






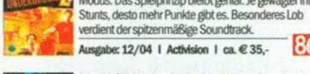
GTR
Das realistischste Rennspiel aller Zeiten kommt aus Schweden. **GTR** simuliert akkurat die FIA-GT-Serie. Fahrphysik und Tuning-Optionen sind vom Feinsten. Die Gegner-KI könnte einen Gang höher schalten.
Ausgabe: 12/04 | 10tacel | ca. € 45,- | **86**

SPORT
FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Christian Sauerteig



Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Renn-Modi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **89**

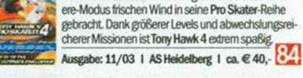



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt gleich: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | ca. € 35,- | **86**

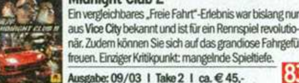


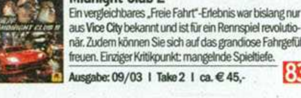
Need for Speed: Underground
Schneller geht's kaum: Die Grafik in **Underground** vermittelt das überwältigendste Geschwindigkeitsgefühl. Noch dazu ist wieder ein Karriere-Modus enthalten – für Arcade-Rennspieler erste Wahl.
Ausgabe: 01/04 | Electronic Arts | ca. € 50,- | **86**





Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karriere-Modus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicher Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | ca. € 40,- | **84**





Midnight Club 2
Ein vergleichbares „Freie Fahrt"-Erlebnis war bislang nur aus **Vice City** bekannt und ist für ein Rennspiel revolutionär. Zudem können Sie sich auf das grandiose Fahrgefühl freuen. Einziger Kritikpunkt: mangelnde Spieltiefe.
Ausgabe: 09/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **83**

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

TITEL	AUSGABE
Airline Tycoon Deluxe	3/05
Call of Duty (dt.): United Offensive	12/04
Dawn of War	11/04
H. d. R.: Schlacht um Mittelerde	2/05, 3/05
Desperados	2/05
Diablo 2	1/05
Die Siedler: Das Erbe der Könige	1/05, 2/05
Die Sims 2	10/04, 11/04
Full Spectrum Warrior	11/04
Fußballmanager 2005	11/04, 1/05
Half-Life 2 Eastereggs	2/05
Knights of Honor	12/04
MoH: Pacific Assault	1/05
NfS Underground 2	1/05
Rollercoaster Tycoon 3	1/05
Rome: Total War	12/04
Sid Meier's Pirates!	3/05
Ski Racing 2005	2/05
Spellforce: Shadow of the Phoenix	1/05, 2/05
Star Wars: Battlefront	12/04, 1/05
Syberia	12/04
The Fall: Last Days of Gaia	2/05
The Moment of Silence	12/04
Vampire: Die Maskerade - Bloodlines	2/05
World of Warcraft	3/05

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks- Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Den Bereich Tipps finden Sie unter der Rubrik „Spiele". Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor.

HALF-LIFE 2
Auflösung geändert

Aus Spaß habe ich die Auflösung des Spiels auf 1.600x1.200 gestellt. Unter „Erweitert" habe ich außerdem den jeweils höchsten Wert eingetragen. Jetzt funktioniert das Spiel nicht mehr. Ich habe es schon neu installiert, doch die Einstellungen blieben erhalten. Muss ich eine Datei löschen, damit die Einstellungen rückgängig gemacht werden oder ist mir sonst noch irgendwie zu helfen?

FELIX

Ansgar Steidle: Sollte eines der Spiele unter Steam aufgrund fehlerhafter Einstellungen mal nicht mehr funktionieren, ist das kein Grund zur Panik. Steam bietet einige leider für den Nutzer undokumentierte Funktionen für den Notfall. Um **Half-Life 2** im sicheren Modus zu starten, führen Sie folgenden Befehl aus (drücken Sie die **„Windows-Taste"** und **„R"**):
steam://runsafe/220
Sie können auch die Spieldaten überprüfen lassen, um sicherzugehen, dass eventuell auftretende Fehler nicht von einem fehlerhaften Download herrühren:
steam://validate/240
Die Nummer am Ende steht für das jeweilige Spiel. Die Ziffer **240** steht zum Beispiel für **Counter-Strike: Source**. Die passende Nummer finden Sie auf der offiziellen Seite www.steampowered.com.

WORLD OF WARCRAFT
Fragen zum Account

1. Wenn ich meinen Account nur für einen Monat bezahle und mein Charakter beispielsweise Stufe 20 erreicht hat, wird diese Figur automatisch gelöscht oder bleibt sie erhalten, wenn ich zum Beispiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder ins Spiel einsteigen möchte?
2. Kann ich mit einem Account auch auf zwei PCs gleichzeitig spielen, sodass ich nur eine Gebühr anstatt von zweien bezahlen muss? Oder muss ich mir für den zweiten PC noch mal einen Account zulegen, um beide gleichzeitig nutzen zu können?

ADRIAN

Thomas Weiß: 1. Es wird zwar nie garantiert (auch von Blizzard nicht), dass Charaktere bestehen bleiben, aber eine Charakterlöschung (Char-Whipe) bei Live-Systemen hat es unseres Wissens nach in keinem Spiel gegeben.
Die Erfahrung aus **Everquest 1** etwa zeigt: Es gibt einige Spieler, die zum Beispiel ihre hochstufigen Charakter-Accounts auf Eis gelegt haben (nicht weiterbezahlt), um dann mit der Erweiterung **Planes of Power** wieder spielen zu wollen. Die alten Accounts wurden wiederbelebt und siehe da, die alten Charaktere mit voller Ausrüstung waren wieder da. Daher darf man schon davon ausgehen, dass die Charaktere auch die Zeiten überstehen, in denen der Account nicht bezahlt wird, da der Kosten-Nutzen-Faktor einer Datenbank-Bereinigung wohl eher zu gering ist.
2. Es ist in jedem MMORPG so, dass immer nur ein Charakter eines Accounts gleichzeitig aktiv sein kann. Für das „Dual-Boxing" (zwei Charaktere gleichzeitig spielen) muss immer ein zweiter Account her. Ansonsten könnten sich ja beispielsweise zehn Leute zusammenschließen, den Titel einmal kaufen und alle zehn Spieler nutzen den gleichen Account, sprich, zahlen nur eine Monatsgebühr.
Hingegen ist das Mehrfach-Installieren und auch Spielen auf verschiedenen Systemen nicht untersagt – nur geht es eben nicht gleichzeitig.

NFS UNDERGROUND 2
Outrun

Ich möchte gerne einen Outrun bestreiten. Was muss ich denn machen, wenn der Gegner mich anblinkt, sobald ich neben ihm oder hinter ihm herfahre ? In der Spielanleitung steht auch nichts darüber. Ich habe schon alles versucht. Welche Taste muss ich denn drücken, damit es funktioniert?

KARL-HEINZ



HALF-LIFE 2

FORDERND Die Grafikpracht der Source-Engine können Sie unglaublich weit hochschrauben – wenn der Computer mitspielt.



WORLD OF WARCRAFT

CHARAKTERFRAGE Die gleichzeitige Nutzung eines Accounts auf mehreren PCs ist aus gutem Grund nicht möglich.

Christian Sauerteig: Einen Outrun beginnen Sie mit derselben Taste, die Sie benutzen, wenn Sie einen Shop betreten. Standardmäßig ist dies die **Eingabetaste**. Drücken Sie die Taste genau in einem der kurzen Momente, in denen der Gegner Sie „anblinkt" und seine Verfolgungsrückleuchten eingeschaltet hat.

NFS UNDERGREOUND 2
Unique-Teile

Ich habe jetzt schon mehrfach versucht, an die begehrten Unique-Teile heranzukommen, aber keinen Schimmer, wie ich es genau anstellen soll. Ich habe verschiedene Outruns bestritten und jede Menge anderer Wettkämpfe. Welche Rennen muss ich denn gewinnen, um an solche Tuningteile heranzukommen?

GREGOR

Justin Stolzenberg: Für die begehrten Teile sind unterschiedliche Siegfolgen bei den Outruns verschiedener Stufen nötig:

Tuning	Voraussetzung
Motorhaube	Vier Siege in Stufe Zwei
Felgen	Sechs Siege in Stufe Drei
Performance-Tuning	Drei Siege in Stufe Drei
Performance-Tuning	Neun Siege in Stufe Vier
Spoiler	Vier Siege in Stufe Vier
Vinyl	Sechs Siege in Stufe Vier
Performance-Tuning	Sechs Siege in Stufe Fünf
Widebody-Kit	Elf Siege in Stufe Fünf

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX
Banksiegel und Nebenquest

1. Ich habe vom Dorfältesten Tario in Onyxbucht die Nebenquest „Stab und Schild" erhalten. Daraufhin habe ich Niamh in Empyria aufgesucht. Wie löse ich diese Quest?
2. Wo befinden sich denn die vier Banksiegel, die man benötigt, um die Bank in der Stadt Empyria zu knacken?

RÜDIGER

Stefan Weiß: 1. Nachdem Sie mit Niamh gesprochen haben, müssen Sie für jedes Artefakt drei Zerbitentränen beschaffen, um die mächtigsten Effekte bei der Reparatur zu erhalten. Der Spieler kann sich frei entscheiden, ob er Zerbitentränen suchen und einsetzen lassen will oder ob er Niamh sofort Stab und Schild reparieren lässt. Da die Wertsteigerung der Gegenstände jedoch erheblich ist, sei jedem Spieler geraten, auf die Edelsteinsuche zu gehen. Insgesamt gibt es sechs Zerbitentränen, die gefunden werden können. Die Fundorte dafür:

Stolperstein des Monats

Der Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde – Taktiken, Einheitenlimit und Systemfragen

Die Schlacht um Mittelerde tobt. Auch wenn es in der Filmtrilogie schon zum Ende gekommen ist – auf den Fanseiten und in unserem Postkasten gibt es haufenweise Fragen zu Taktiken und Tricks für das aktuelle Strategie-Epos von EA Games.

Ich habe jetzt damit angefangen, die böse Kampagne zu spielen. Gibt es eine Möglichkeit, mit einem Trick das Einheitenlimit zu umgehen? Ich habe schon davon gehört, dass man angeblich riesige Armeen zusammenstellen kann, stimmt das?

FRANK

Umgehen lässt sich das Limit zwar nicht, wohl aber austricksen. Ein Beispiel: Sie starten auf der bösen Seite die Karte Fangorn (Zweite Kampagnenmission) mit einem Limit von 325 Einheiten. In den ersten Gefechten muss darauf geachtet werden, dass die unerfahrenen Bataillone (Stufe 1) nicht völlig zerstört werden, sondern mit wenigstens einer Einheit am Leben bleiben. Produzieren Sie nun weitere Bataillone, um die entstandenen Verluste wieder auszugleichen. Sobald nun ein angeschlagenes Bataillon die zweite Stufe (Bannerträger) erreicht hat, ist die Regeneration des Trupps möglich. Jedes Bataillon wird langsam wieder auf maximale Stärke angehoben, dabei wird das gesetzte Limit gänzlich ignoriert. Mit diesem simplen Trick lassen sich ganz schnell riesige Heere bilden.

Kann ich eigentlich einmal platzierte Einheiten aus Türmen auch wieder abziehen?

WULFGAR

Nein, bislang ist es nicht möglich, stationierte Truppen aus Gebäuden abzuziehen. Denken Sie daher daran, entsprechende Bataillone vorher hochzuleveln und mit Upgrades zu versehen, damit der strategische Wert eines besetzten Turms maximiert wird. Erfreulicherweise wird ein stationiertes Bataillon von Ihrer aktuellen Truppenstärke wieder abgezogen, sodass Sie problemlos Ersatz produzieren können. Wie uns aber bekannt ist, soll dieses Feature mit dem Patch auf die Version 1.0.2 geändert werden. Danach soll es möglich sein, stationierte Truppen wieder zu entsenden.

Wo müssen Replays und Maps hingespeichert werden, wenn ich mir solche Dateien aus dem Internet downgeloadet habe? Im gesamten Spielverzeichnis konnte ich nichts finden, was darauf hinweist.

MATTHIAS

1. Die Dateien gehören nicht ins Spielverzeichnis. Benutzen Sie Ihren Windows-Explorer und suchen Sie nach „C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\Meine Schlacht um Mittelerde-Dateien". In das Unterverzeichnis „Maps" kopieren Sie die Levelkarten rein. Falls das Spiel englisch installiert ist, heißt der Ordner „My Battle for Middle-earth Files".
2. Erstellen Sie ein weiteres Verzeichnis namens „Replays", falls nicht schon vorhanden. Dort gehören die entsprechenden Dateien hinein.
3. Der Systemordner Anwendungsdaten ist versteckt. Falls er bei Ihnen nicht angezeigt wird, muss in der Befehlsleiste des Explorers unter „Extras/Ordneroptionen" die Schalftläche „Ansicht" gewählt werden. Dort suchen Sie den Eintrag „Versteckte Dateien und Ordner" und klicken auf „Alle Dateien und Ordner anzeigen".

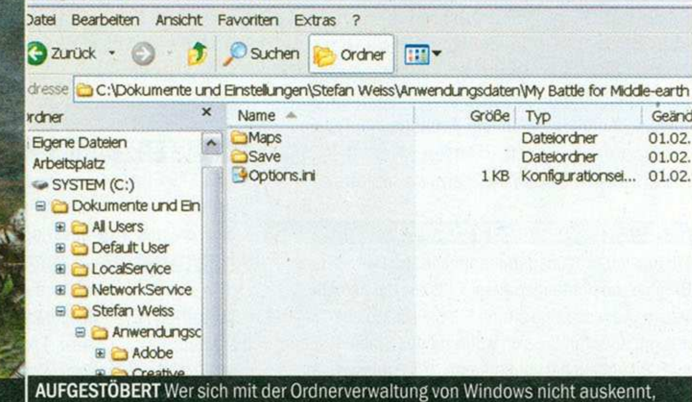
*Lässt sich **Die Schlacht um Mittelerde** auch irgendwie multilingual spielen? Bei der Installation muss ich mich ja festlegen, wie es installiert werden soll.*

RALF

Mit wenig Aufwand ist es möglich, das installierte Spiel in verschiedenen Sprachen zu spielen. Allerdings benötigen Sie ein inoffizielles Fan-Tool, das Sie zum Beispiel hier downloaden können: http://www.hdr-inside.de/downloads.php?go=kategorie&kat=203.
Wir empfehlen Ihnen allerdings dringend, vor der Benutzung des Tools die Spielstände und die Registrierung des Spiels zu sichern, für den Fall, dass es Probleme beim Zocken gibt. Beschränken Sie sich bei dem Einsatz des Tools auf die Kampagnenspiele, für Skirmish- oder Multiplayer-Spiele empfehlen wir, im Originalzustand zu spielen.



ERLEUCHTET Erst nachdem die Uruks die zweite Levelstufe erreichen, beginnt die Regeneration angeschlagener Einheiten.



AUFGESTÖBERT Wer sich mit der Ordnerverwaltung von Windows nicht auskennt, hat echte Probleme, das versteckte Mittelerde-Verzeichnis zu finden.

NFS UNDERGROUND 2



EXTRABREIT Um an die begehrten Unique-Teile zu kommen, müssen Sie etliche Outruns in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewinnen.

SPELLFORCE: SHADOW OF THE PHOENIX



EHRENSACHE Denken Sie daran, für das aktuelle Add-on eine gut vorbereitete Figur zu benutzen.

VAMPIRE: DIE MASKERADE - BLOODLINES

GLITSCHIG Der Kampf gegen Boss-Gegner Ming Xiao ist kein Zuckerschlecken. Wahren Sie am besten Distanz zu dem ekligen Viech.

1. Die Streunerin Nandini im Empyria bietet neben einigem Plunder auch eine Zerbitenträne an. Das Angebot wird jedoch vom Zufall bestimmt, also kann es etwas dauern, bis sie den Edelstein im Angebot hat.
2. Im Colosseum erhalten Sie nach der dritten gewonnenen Runde zum Lohn eine weitere Zerbitenträne.
3. Wenn Sie den Drachen Drachen Laurin auf der Karte „Schwarze Küste" besiegen, finden Sie die Träne in dessen Überresten.
4. In einer Schatzkiste in der letzten Festung am Rabenpass liegt die nächste Träne.
5. In den Uhrwerkhallen in der Schatzkammer, in der Kiste „Lemuria".
6. Zeigen Sie Tuomi in Empyria eine Ihrer Zerbitentränen, daraufhin schenkt sie dem Spieler eine eigene. Damit haben Sie alle sechs Zerbitentränen im Inventar.

Die Fundorte der vier Banksiegel:
1. Dryadenhain (im Norden beim Portal)
2. Brennende Felsen (im Vulkan)
3. Kathai (im Süden, linke Kartenhälfte, im Wald)
4. Westseite der Stadt der Seelen (im Nordwesten bei den alten Mumien vorbei und um den kleinen Berg herum bei einer Leiche)

VAMPIRE: DIE MASKERADE BLOODLINES
Ming Xiaos Tempel

Ich schaffe es einfach nicht, die Belagerer zu vertreiben. Sie sind immer in der Überzahl und ihre Kanonen schießen mich kurz und klein.

ANDREAS

Dirk Gooding: 1. Suchen Sie die Buddha-Statue im Haupthaus, das Sie vom Garten her betreten haben. Bei der Statue geht es links in den Keller hinunter.
2. Im Keller gelangen Sie zu einem großen Saal mit Wasserrädern. Die versperrte Tür dort unten muss mithilfe des Riegels geöffnet werden. Laufen Sie gegen den Mechanismus, sodass er nach rechts geschoben wird. Anschließend halten Sie sich rechts.
3. Marschieren Sie links durch den kleinen Raum, dahinter halten Sie sich rechts und zum Schluss geht es wieder nach links in die Kammer mit dem Buddha.
4. Auf die Schalterplatten links und rechts vom Buddha muss jeweils eine Säule geschoben werden. Danach geht es über die Treppe hinab zum nächsten Levelabschnitt.
5. Die vier Jadefiguren, die auf die Sockel gehören, sind allesam durch Fallen gesichert, passen Sie also gut auf! Die Anordnung der Figuren ist wie folgt:

Drachenfigur	Gerade Säule
Elefantenfigur	Vierbeinige Säule
Katze	Achtförmige Säule
Kranich	Gedrehte Säule

6. Hinter dem Portal erwartet Sie Ming Xiao. Setzen Sie zuerst den Flammenwerfer gegen Ming ein und versuchen Sie, möglichst viel Schaden durch Fernkampf zu verursachen. Hüten Sie sich vor den Tentakeln.
7. Nach dem siegreichen Kampf gegen Ming schnappen Sie sich den Schlüssel und gehen wieder zurück zum Taxi.

Tipps & Cheats

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

Für den brandaktuellen **Krieg der Sterne**-Kracher haben wir für Sie ein paar ausgesuchte Mogelmöglichkeiten zusammengetragen. Öffnen Sie im Spiel mit **Ö** die Konsole, in der Sie die Befehle verwenden:

Cheat	Wirkung
Ghost	Unverwundbarkeit, durch Wände gehen, fliegen
Fly	Flugmodus
Walk	Normal laufen
DrawHud 0	HUD ausblenden
Invisible 1	Unsichtbar für Gegner
Behindview 1/0	Beobachterperspektive an/aus
Viewself	Eigene Ansicht
Loaded	Alle Waffen
FreeCamera 1/0	Freie Kamera an/aus

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Für den Vergnügunsparkmanager haben wir weitere Befehle zusammengetragen. Falls Sie die aktuelle Version verwenden, können Sie die zusätzlichen Effekte nutzen. Knöpfen Sie sich während des Spielens einen Ihrer Parkbesucher vor und ändern Sie dessen Namen auf einen aus unserer Liste.

Name	Wirkung
John D Rockefeller	Zusätzliche $ 10.000
Mouse	Gäste schauen zu Boden
Shifty	Gäste tanzen
D Lean	Flugkamera-Editor
Make Me Sick	Gästen wird schlecht
ATITech	Beschleunigen
Jonny Watts	Spionagekamera
Atomic	Große Explosion
A Hitchcock	Enten tauchen auf
PhotoStory	Gäste fotografieren
Andrew Thomas	Weniger Reibung
David Braben	Zugkettengeschwindigkeitslimit abschalten
Andrew Gillett	Parkwert erhöhen
Ghost Town	Gäste bleiben draußen
FPS	Bilder je Sekunde zeigen

HEARTS OF IRON 2

Zum Glück funktionieren im zweiten Teil der Serie fast alle Befehle aus dem Vorgänger. Drücken Sie während des Spielens „**F12**" und tippen Sie die Cheats ein.

Cheat	Wirkung
dissent	Unruhe erhöhen
supplies	Mehr Nachschub
transports	Mehr Transportkapazität
escorts	Mehr Eskorten
robespierre	Beliebige Reform durchführen
nuke	Atombombe
energy	Mehr Energie
metal	Mehr Metall
rubber	Mehr seltenes Material
money	Mehr Geld
oil	Mehr Öl

Geben Sie die unteren Cheats erneut ein, um den Effekt wieder zu deaktivieren.

Cheat	Wirkung
Manpower	Mehr Wehrfähige
difrules	Intelligenter Computer aus/an
nowar	Krieg aus/an
norevolts	Rebellen aus/an
nolimit	Truppenlimit aus/an
nofog	Nebel aus/ein
handsoff	Unbekannt
showxy	Koordinaten an aus
showid	Provinzbezeichnung an/aus
fullcontrol	KI aus/an

EMERGENCY 3

Öffnen Sie im Spielverzeichnis unter **\Data\Specs** die Datei **campain.xml** per Texteditor. Für jede Mission gibt es eine extra Zeile, an deren Ende das Budget festgelegt ist: **budget="47500"**. Für mehr Geld ändern Sie die Zahl zwischen den Anführungszeichen, speichern die Datei und starten die entsprechende Mission.

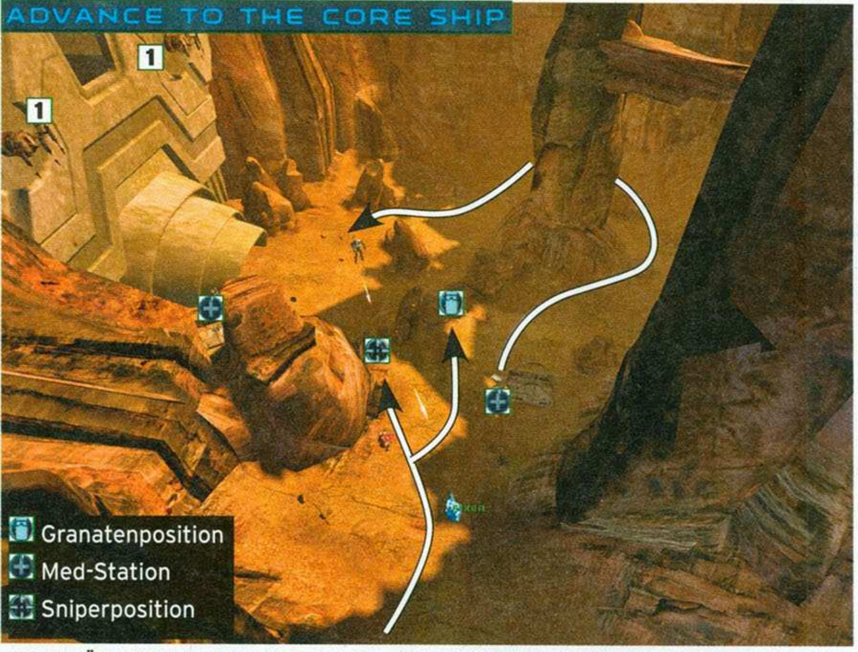
Star Wars: Republic Commando

Noch zehn Sekunden, bis die Sprengladung die Tür öffnet. Ein letzter Blick zu meinen Kameraden – gut, alle sind in Position. Zündung, die Tür ist offen, Feuer frei. Herzlich willkommen beim taktischen Arbeitsalltag von Republic Commando.

Gruppenführung

Wie spiele ich effektiv?

1. Nehmen Sie die Funktion des Gruppenführers ruhig wörtlich. Die meisten Aktionen werden von Ihren KI-Kollegen bestens ausgeführt. Der Spieler muss vielmehr im richtigen Moment die Einsatzpositionen bestimmen (zum Beispiel Tür aufbrechen, Scharfschützenposition einnehmen etc.).
2. Auffällig ist, dass nur der Spieler selbst Munition verbraucht. Die Teamkollegen haben nie Munitionsprobleme, daher empfiehlt es sich, die Squad-Mitglieder für die Feuergefechte einzusetzen, während der Gruppenführer eher unterstützend eingreift, zum Beispiel durch den zielgerichteten Einsatz der verschiedenen Detonatoren.
3. Bis auf wenige Ausnahmen haben Sie bei den Missionen Zeit ohne Ende, um Ihre Ziele zu erfüllen. Spähen Sie daher in der Regel erst mal selber um die Ecken, um den nächsten Levelabschnitt zu überprüfen. Nichts ist ärgerlicher, als mit der gesamten Truppe unvorbereitet einen Raum zu stürmen, in dem ein Spider-Bot nebst Scharen von Super-Droiden auf Sie lauern.
4. Wenn Sie leblos am Boden liegen, schmeißen Sie nicht gleich die Flinte ins Korn, sondern befehlen Sie einem Squad-Mitglied die Wiederbelebung. Meist lässt sich die Situation noch unter Kontrolle bringen und Sie sparen sich einen lästigen Ladevorgang.
5. Prägen Sie sich die Standorte der Medi-Stationen ein. Nicht immer ist in der aktuellen Kampfzone eine solche Station verfügbar. Nehmen Sie lieber einen längeren Rückmarsch in Kauf, um alle Squad-Mitglieder vollständig zu heilen, bevor Sie im Level weitermarschieren.
6. Gegen schwierigere Gegner ist es am sinnvollsten, den Teamfeuerbefehl zu geben. Durch die enorme Feuerkraft des gesamten Teams erreichen Sie mehr, als wenn Sie alleine Magazin für Magazin verfeuern.
7. Vor verschlossenen Türen hat das Delta-Squad meistens die Wahl, das Schloss mithilfe der Konsole zu überbrücken oder eine Sprengung zu machen. Speichern Sie grundsätzlich vor der Tür ab, da Sie nicht wissen, was dahinter lauert. Das Knacken der Konsole ist meistens der bessere Weg, da das Team unbemerkt bleibt. Wird das Squad jedoch sofort angegriffen, wenn sich die Tür öffnet, versuchen Sie lieber die Variante „Aufsprengen“. Dabei schleudert das Squad automatisch eine Granate, was einen taktischen Vorteil verschafft.
8. Schwierig sind die Abschnitte mit Droider-Dispensern, aus denen unentwegt blecherner Nachschub quillt. In diesen Situationen ist es wichtig, die Dispenser so schnell es geht zu zerstören. Befehlen Sie einem Teammitglied diese Aufgabe und geben Sie persönlich Feuerschutz.
9. Halten Sie nach Geschütztürmen Ausschau – einige Abschnitte sind leichter zu bewältigen, wenn Ihr Team solche Kanzeln übernimmt und damit den Gegner beharkt.
10. Auch wenn es hektisch wird, bewahren Sie Ruhe und feuern nicht versehentlich auf Teammitglieder, da „Friendly Fire“ herrscht. Gerade mit den stärkeren Waffen schädigen Sie sonst Ihre Kollegen sehr. (sw)



HART UMKÄMPFT Schalten Sie unbedingt die Kanonen aus (1), während das Team die Droiden auseinander nimmt. Belassen Sie zwei Squads an den Positionen für Sniper und Granaten, während Sie vorrücken.



EXPLOSIV Halten Sie die Augen nach Behältern, Kisten, Fässern offen. In der Regel gibt es bei deren Zerstörung eine Explosion. Nutzen Sie dies zu Ihren Gunsten aus.



ÜBERSICHT Aus dieser Perspektive sehen Sie alle strategisch wichtigen Plätze in der Höhle mit dem geschützten Störsender (1), der zerstört werden muss.

S

Republic Commando - Taktiktipps

Egal welchen Gegnertyp Sie vor sich haben, wir haben die Lösung parat.



Geonosianer (1): Der Standardgegner zu Beginn des Spiels ist keine Munitionsverschwendung wert. Benutzen Sie die Pistole oder besser noch das Nahkampfmesser. Ein Treffer genügt, um das Viech loszuwerden.

Elite-Geonosianer (2): Die Laserwaffe des Rieseninsektoiden richtet in kurzer Zeit viel Schaden an. Mithilfe von Sniperpositionen für die Commandos kommen Sie dem flinken Flattermann noch am ehesten bei. Wenn Sie alleine gegen einen Elite-Krieger antreten, verfolgen Sie dessen Flugbahn genau. Sobald er zu feuern beginnt, müssen Sie seitwärts ausweichen.

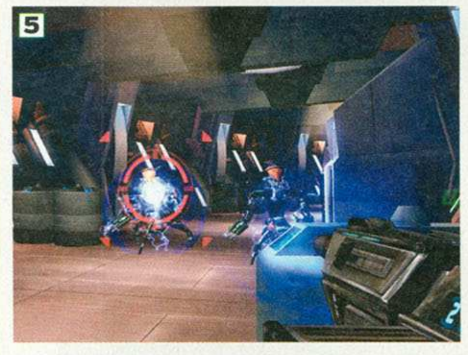




Kampfdroide (3): Die einfachen Blechbüchsen halten nicht viel aus, da genügt die Pistole. Meist treten sie jedoch gehäuft auf, dann sind Detonatoren effektiv.

Super-Droide (4): Gegen diese schwer gepanzerten Droiden empfiehlt es sich, EC-Detonatoren einzusetzen, das gibt Ihnen Zeit, dem Koloss per Teambeschuss schwer zuzusetzen. Falls verfügbar, sind auch der Granat- und Raketenwerfer die geeigneten Waffen, um einen Super-Droiden schnell aus dem Verkehr zu ziehen. Gute taktische Positionen sind die Grenadier- und Anti-Armor-Position.





Droideka (5): Das Problem an den flinken Droiden ist deren Schutzschild. Mithilfe von Thermal-Detonatoren lässt er sich jedoch recht schnell zerstören. Danach ist der dreibeinige Gegner mit schnellen Salven aus dem Blaster im Nu schrottreif geschossen.

Spider-Droide (6): Bevor Sie mit dem Team einen solchen Koloss angreifen, schalten Sie persönlich mit dem Scharfschützenaufsatz des Gewehrs die Suchvorrichtung aus. Beobachten Sie aus der Deckung heraus, wann der Droide seinen Sucher benutzt und feuern Sie gezielt. Danach befehlen Sie Teamfeuer.





Magnaguard (7): Diese Spezialdroiden sind mit am schwersten zu besiegen. Falls verfügbar, besetzen Sie Sniperpositionen. Granaten können Sie fast vergessen, da die Magnaguards einfach zu schnell umherhüpfen. Befehlen Sie dem gesamten Team, sich auf einen Magnaguard zu konzentrieren.

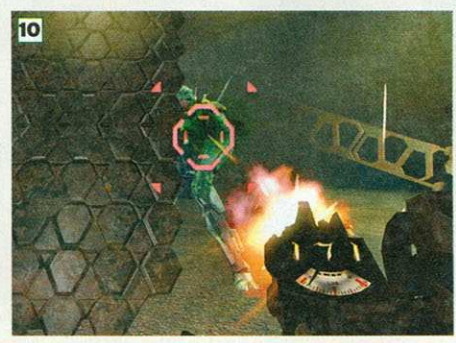
Scavenger (8): Äußerst boshafte Gesellen sind diese fliegenden Droiden. Weichen Sie nach Möglichkeit den Energiestrahlen aus, da diese im Nu Ihre Schilde neutralisieren. Dem Kamikazeflug nach einem Treffer weichen Sie durch Seitwärtsbewegungen aus.





Trandoshan (9): Die Echsen aus dem Weltraum kommen in verschiedenen Variationen daher. Am gefährlichsten sind die gepanzerten Söldner (tragen Helme). Deren Schwachstelle ist der Tank-Rucksack. Wird dieser zerstört, fliegt ein Trandoshan durch die Luft.

Heavy-Merc (10): Meiden Sie auf jeden Fall den offenen Kampf gegen dieses Monster. Teamfeuer ist Pflicht, ansonsten nutzen Sie Sniper- und Grenadierpositionen aus, um den Kerl kleinzukriegen. Besitzen Sie selber die Waffe eines solchen Gegners, heben Sie sich deren Einsatz für weitere Heavy-Mercs auf.



Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Wir stehen Ihnen während der Ausbildung zum Jedi in Star Wars: Knights of the Old Republic 2 - The Sith Lords bei und liefern einen Lösungsweg zu Peragus II, Telos und Nar Shaddaa.

Die Lösung wurde anhand der US-Version auf der Xbox erstellt. Deshalb können Namen der Charaktere und Gegenstände in der deutschen Fassung leicht abweichen.

Allgemeine Tipps

Gut oder böse?

Fast jede Mission lässt sich auf gute oder böse Weise lösen. Da Sie bei den bösen Varianten meist durch einfache Lügen, Morde, Drohungen und Unfreundlichkeit zum Erfolg kommen, beschreiben wir den anspruchsvolleren guten Weg zum Ziel. Oftmals müssen Sie sich zwischen zwei Auftraggebern entscheiden, wobei Sie dadurch die Wahl zwischen Gut und Böse haben. Informieren Sie sich über die Hintergründe der einzelnen Organisationen, indem Sie viele Gespräche führen. Allerdings können Sie im Laufe einer solchen Mission die Seite wechseln. Größtenteils hängt Ihre Gesinnung von den Entscheidungen ab, die Sie während einer Unterhaltung treffen. Wichtige Personen erkennen Sie an deren individuellen Namen. Solche Leute haben meist eine Mission oder Informationen für Sie.

Schätze und Gegenstände

Die Schätze, die Sie in diversen Containern und bei Gegnern finden, werden immer per Zufallsprinzip ausgewählt. Wenn Sie Aufträge erhalten, bei denen mehrere Gegenstände zu finden sind (beispielsweise die Lichtschwertmission), erlangen Sie die gesuchten Objekte, indem Sie weitere Nebenmissionen erfüllen und Container öffnen. Allerdings gibt es für diese Gegenstände keine festen Fundorte. Sprechen Sie mit allen Personen und öffnen Sie jeden Container, damit Ihnen keine Gegenstände oder Aufträge entgehen.

Charakterentwicklung

Ein Jedi-Guardian konzentriert sich auf den Nahkampf. Ein hoher Wert in Stärke, Geschicklichkeit und Konstitution ist für diese Profession besonders wichtig. Setzen Sie zwei Lichtschwerter ein, um möglichst viel Schaden zu verursachen. Zudem haben Sie so mehr Chancen, Ihre Statuswerte durch Waffen-Upgrades zu verbessern. Der Jedi Consular braucht Weisheit und Charisma, um seine Machtfähigkeit zu verbessern. Dank eines hohen Charismas kann er auf alle Jedimächte zurückgreifen, ohne dafür viel Mana zu verschwenden. Sobald Ihre Spielfigur Level 15 erreicht, haben Sie durch ein Gespräch mit Kreia die Option, eine Spezialklasse auszuwählen. Hierbei entscheiden Sie sich für eine gute oder böse Klasse und erhalten Sonderfähigkeiten, die an die gewählte Gesinnung gebunden sind. Holen Sie sich schon früh die Machtfähigkeit, mit der Sie Personen beeinflussen können, damit bestimmte Gespräche einfacher ablaufen. Sie treffen häufig auf feindliche Roboter, weshalb die „Droiden zerstören"-Fähigkeit besonders nützlich ist. Erlernen Sie die Heilungsfähigkeit, sobald sie zur Verfügung steht, egal ob Sie eine gute oder böse Gesinnung haben. Falls Sie den Erfahrungs-Cheat in Korriban einsetzen wollen, bauen Sie „Machtgewitter" und „Leben absaugen" bis zur höchsten Stufe aus. Um den Erfahrungs-Cheat in Nar Shaddaa benutzen zu können, benötigen Sie einen sehr niedrigen Wert in „Erste Hilfe".

Kampftipps

1. Setzen Sie immer die richtigen Waffen ein. Ionenwaffen verursachen besonders viel Schaden bei Droiden.
2. Kreia ist ein wichtiger Verbündeter, da Ihr Hauptcharakter durch die Macht an diese Frau gebunden ist. Bringen Sie Kreia nur Schutz und Heilungszauber bei und stellen Sie ihr Verhalten auf „Jedi-Unterstützung". Bei jedem Gefecht setzt Kreia automatisch alle Schutzzauber ein, wodurch nicht nur die Holde, sondern auch der Hauptcharakter effektiver kämpfen kann. Diese Taktik funktioniert besonders gut, wenn Sie als Hauptcharakter einen Jedi-Guardian spielen.
3. Leichte bis mittelschwere Minen können Sie mit „Droiden zerstören" aus sicherer Entfernung zur Explosion bringen.
4. Wenn Sie sich einer Übermacht gegenübersehen, legen Sie Minen aus und locken Sie die Feinde allein in die Falle. Wenn Sie schleichen, können Sie auch Minen legen, ohne dabei entdeckt zu werden. Diese Taktik ist gegen die Zwillinge in der Nar Shaddaa Cantina besonders hilfreich.
5. Wenn Sie Schwierigkeiten mit einem der Bossgegner haben, versuchen Sie, ihn zu Kampfbeginn mit einer Cryoban-Granate zu treffen. Dadurch wird der Feind bewegungsunfähig und Sie können ihn mit weiteren Handgranaten bearbeiten. Alternativ nutzen Sie die schlechte Wegfindung des Spiels aus. Gegner bleiben oft an Ecken oder Objekten hängen, wodurch Sie deren Angriffen leicht entgehen können.

KOMPLETTLÖSUNG

Prolog

Tutorial

Folgen Sie dem Verlauf der Gänge und biegen Sie nach links ab. Öffnen Sie den Behälter und benutzen Sie anschließend das Computerterminal. Nachdem Sie sich in das System gehackt haben, entriegeln Sie die Tür. Durchsuchen Sie alle Körper im Hauptraum des Schiffes. Bei der alten Frau finden Sie einen Schrankschlüssel. Im Lagerraum öffnen Sie den Schrank und plündern die Container. Setzen Sie die Diebeswerkzeuge ein, um die



EINFLUSSREICH Durch Gespräche steigern Sie den Einfluss auf die einzelnen Gruppenmitglieder. Nach einiger Zeit können Sie die Mitstreiter sogar zu Jedis ausbilden.



VERHALTENSMUSTER Setzen Sie Kreias Verhalten auf "Unterstützung", damit sie während des Kampfes alle wichtigen Schutz- und Hilfszauber einsetzt.

S

schwierigen Schlösser zu knacken. Nach der Kampfübung sprechen Sie mit dem zweiten Droiden und reparieren ihn. In der Mitte des Hauptraumes schalten Sie den Solo-Modus ein. Mit einem der beiden Roboter bedienen Sie den Computer, während Sie den anderen Droiden zum Maschinenraum steuern.

Werkstatt

Damit Sie die Werkstatt betreten können, steuern Sie die beiden Figuren abwechselnd. Der erste Droide bedient den Computer im Hauptraum und öffnet die Türen für den zweiten Roboter. So erreichen Sie die Werkstatt. Untersuchen Sie den Arbeitstisch und bauen Sie sich ein Reparaturset. Anschließend per Wartungslift zur Außenhülle fahren. Suchen Sie beide Seiten des Schiffes ab und sammeln Sie alles ein, was Sie hier finden. Zudem haben Sie die Möglichkeit, eine Sicherheitstür zu öffnen. Fahren Sie wieder nach unten und betreten Sie die Krankenstation gegenüber vom Aufzug. Im Behälter finden Sie einige Medipacks. Sprechen Sie den verwundeten Hauptcharakter an und versorgen Sie die Verletzungen. Danach suchen Sie das Steuerbordquartier nach Gegenständen ab. Sprengen Sie das Tor des Maschinenraumes mit einer Mine und untersuchen Sie den Hyperantrieb. Reparieren Sie diese Maschine und begeben Sie sich zum Cockpit. Bei der Sternenkarte setzen Sie Kurs auf Peragus II.

Peragus II

Die ersten Schritte

Verlassen Sie den Raum und betreten Sie das Zimmer auf der linken Seite. Nachdem Sie sich die Logbücher angesehen haben, öffnen Sie den Lagerraum und die gegenüberliegende Halle. Plündern Sie die Container und durchsuchen Sie die Leichen. Versuchen Sie, der Frau Informationen zu entlocken, und erforschen Sie weiterhin das Schiff. Im Sicherheitsraum sehen Sie sich die Aufzeichnungen an. Danach folgen Sie weiter dem Verlauf der Gänge. Säubern Sie die große Halle und betreten Sie das Gefängnis im Norden. Das Kraftfeld deaktivieren Sie mithilfe der Konsole im Süden. Nach dem Gespräch benutzen Sie das Terminal und kontaktieren Hangar 25, um die Steuerung über den Droiden zu ergreifen. Öffnen Sie die Tür im Westen, wenn Sie einen Abstecher machen wollen. Belohnt wird diese Extratour mit Gegenständen und Erfahrungspunkten. Die Kammer im Osten lässt sich mit einer Mine öffnen. Ihr Hauptziel liegt im Süden. Reparieren Sie das Terminal und gehen Sie alle Optionen durch. Wichtig ist, dass Sie die Tür zum Treibstoffdepot aufmachen und diesen Bereich betreten. Benutzen Sie das Computerterminal, um die beiden anderen Charaktere zu befreien. Eilen Sie zum Sicherheitsraum und betreten Sie den Schacht.

Treibstoffleitung

Laufen Sie weiter und schalten Sie die Roboter aus. Öffnen Sie auf jeden Fall den Container im zweiten Raum, damit Sie die wichtigen Ausrüstungsgegenstände nicht verpassen. Kämpfen Sie sich nach Norden vor, bis Sie den Gang mit dem Dampf erreichen. Um diese Stelle sicher passieren zu können, aktivieren Sie den Telos-Schild, welchen Sie im Container gefunden haben. In der großen Halle, in der die vier Energieschilde zu finden sind, laufen Sie über den Steg und bedienen das Terminal. Schalten Sie die Energiefelder aus und betreten Sie den Tunnel im Süden. Wenn Sie alles erledigt haben, benutzen Sie den Turbolift. Unterhalten Sie sich mit dem Roboter und eilen Sie anschließend zum gegenüberliegenden Raum. Plündern Sie die Überreste und öffnen Sie den Container neben dem Tisch, um einen Stimmenrekorder zu finden. Danach überreden Sie den Roboter, den Zugangscode mit der Stimme des Verstorbenen aufzusagen. Sobald die Unterhaltung vorbei ist, folgen Sie dem Verlauf der Gänge. Ihr Ziel ist die Droidenstation neben dem Turbolift. Dort benutzen Sie das Terminal, um die nächste Tür zu entriegeln. Schnappen Sie sich den Raumanzug aus dem Schrank und verlassen Sie den Abschnitt. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie die Basis durch den neuen Eingang.

Weltraumspaziergang

Im gewundenen Gang machen Sie bei dem Terminal Halt und schalten das Ventilationssystem ab. Anschließend heben Sie den Notfallstatus auf, damit sich die Tür im Norden öffnet. Biegen Sie bei der Gabelung nach links ab und durchsuchen Sie den Abschnitt. Die Hologrammnachricht können Sie sich am Terminal neben der Tür ansehen. Nehmen Sie nun den Abschnitt im Osten unter die Lupe. Dort können Sie weitere Nachrichten einsammeln. Unter anderem erfahren Sie so den Code für den Turbolift. Besuchen Sie die Cafeteria und plündern Sie den Lagerraum im Norden. Anschließend rennen Sie nach Süden und untersuchen die Konsole. Prüfen Sie die Kamera-Logfiles, um den richtigen Zugangscode zu erfahren, und begeben Sie sich zum Administrationslevel. Alternativ zerstören Sie die Konsole, um die Tür zu öffnen. Sammeln Sie Kreia und Atton ein. Danach sprechen Sie mit dem Roboter und schaffen ihn aus dem Weg. Ziehen Sie sich zurück, sobald der besiegte Feind die Selbstzerstörungssequenz aktiviert hat. Vergessen Sie nicht, die Überreste des Roboters zu durchsuchen, um den ersten Gegenstand für die HK-Nebenmission zu finden. Danach rennen Sie zur Andockschleuse im Norden und betreten die Harbinger. Bei der Lagebesprechung entscheiden Sie sich für Attons Plan und bewegen sich nach Westen zur Brücke. Laden Sie die Asteroidendaten vom Navigationscomputer herunter und sehen Sie sich die Logbücher an. Weiter geht es nach Nordosten zum Besprechungsraum. Sehen Sie sich die Hologrammnachrichten an. Sobald Sie mit diesem Abschnitt fertig sind, betreten Sie die Mannschaftsquartiere.

Quartiere

Der zweite Raum auf der rechten Seite ist Ihr altes Quartier. Dort öffnen Sie die Kiste, um einige nützliche Gegenstände abzustauben. Bei der Abzweigung laufen Sie nach Norden und betreten den Krankenabschnitt auf der rechten Seite. Verschaffen Sie sich Informationen am Computer und verlassen Sie den Be-



KRANKENSTATION Öffnen Sie den gegenüberliegenden Raum, um Kreia aufzuspüren. Erst nach der Unterhaltung können Sie den restlichen Teil der Station erforschen.



SICHERHEITSTERMINAL An dieser Stelle erhalten Sie Informationen über die jüngsten Geschehnisse, mithilfe derer Sie die Bonusmissionen erfüllen können.

reich durch den Ausgang im Süden. Mit dem Turbolift im Osten erreichen Sie den Maschinenraum. Nach der kurzen Zwischensequenz betreten Sie den Bereich im Osten und öffnen das Tor per Terminal. Bei dem Computer, der die Maschinen kontrolliert, starten Sie die Sequenz, um den Treibstofftunnel betreten zu können. Nehmen Sie T3 in die Gruppe auf, entschärfen Sie die Mine und untersuchen Sie den Gegenstand, der auf dem Boden liegt. Diese Tasche beinhaltet ein wichtiges Objekt, mit dem Sie Zutritt zum Hangar erhalten. Eilen Sie die Rampe hinauf und deaktivieren Sie die Energieschilde. Jetzt können Sie den nächsten Bereich betreten. Bei der Konsole setzen Sie das fehlende Teil ein und setzen Ihren Weg fort. Den Dekontaminierungsbereich säubern Sie mithilfe des Terminals. Falls Sie nicht genügend Werkzeuge dabeihaben, greifen Sie auf die Atemmasken zurück, die Sie im Lagerraum der Mensa finden. Beim Landeplatz durchsuchen Sie alle Container und Kisten, bevor Sie in den Ebon Hawk steigen. Ballern Sie auf die Sith und bringen Sie die Fässer zum Explodieren. Alle Gegner, die das Schiff betreten, werden anschließend im normalen Kampf ausgeschaltet. Auf dem Ebon Hawk führen Sie Gespräche mit den Gruppenmitgliedern, um Informationen zu erhalten. Sobald Sie fertig sind, fliegen Sie nach Telos.

Telos

Untersuchungen

Folgen Sie den Anweisungen des Empfangskomitees. Im Gefängnis erledigen Sie den Attentäter und besprechen anschließend die Lage. In Ihrer neuen Unterkunft melden sich dann potenzielle Auftraggeber bei Ihnen. Der erste Besucher repräsentiert die gute Organisation, die Czerka Corporation ist bei dieser Mission die böse Partei. Sobald Sie wieder frei sind, hetzen Sie zur TSF-Station im Entertainment-Bereich. Bei den Informationsterminals können Sie die Übersichtskarten der einzelnen Gebiete herunterladen. In der Station sprechen Sie zuerst mit dem Droiden am Eingang und erkundigen sich nach dem Raumschiff und Ihrer Ausrüstung. Öffnen Sie alle Schränke und bewaffnen Sie sich. Im Nebenzimmer sprechen Sie mit Krenn, der mehrere Nebenmissionen für Sie hat. Schauen Sie in der Cantina vorbei und reden Sie mit den wichtigen Leuten. Danach marschieren Sie zum Shuttle im Süden. Bei dem langen Gang biegen Sie nach rechts ab und fragen den Kerl an der Theke aus. Nachdem Sie neue Informationen erhalten haben, verhören Sie den Wächter, der neben dem Tor steht.

Czerka

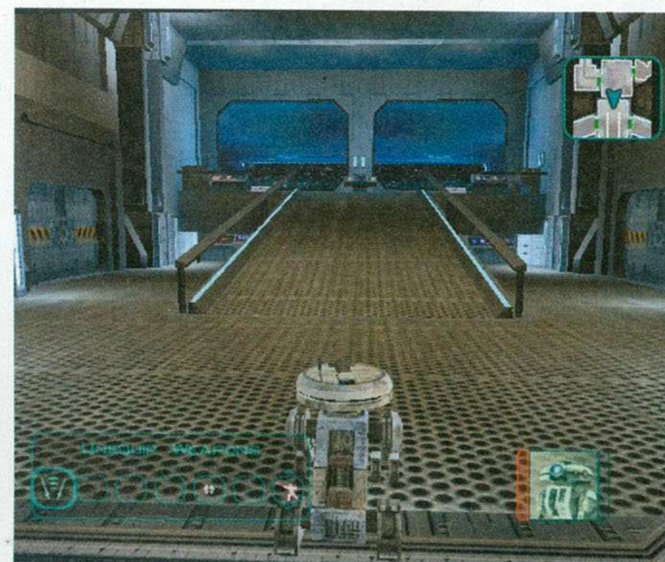
Weiter geht es zu den Büros von Czerka. Hier treffen Sie die beiden gesuchten Verbrecher. Fragen Sie Jana Lorso über Batono aus. Begeben Sie sich zum Komplex der Ithorianer und sprechen Sie mit dem Anführer. Überreden Sie ihn, Batonos Versteck preiszugeben. Anschließend holen Sie den Mann bei dem Appartement C1 ab. Auf dem Weg nach draußen begegnen Sie einigen Söldnern der Czerka Corporation, die Sie aus dem Weg schaffen. Im folgenden Gespräch holen Sie sich die Belohnung für Batonos Rettung ab. Informieren Sie Lieutenant Grenn über den falschen Batu Rem, um die zweite Nebenmission abzuschließen. Sprechen Sie erneut mit Chodo Habat und nehmen Sie den Auftrag an. Zuerst stellen Sie die Informationen des Droiden in Hangar 2 sicher. Begeben Sie sich zu den Docks und sprechen Sie mit dem Mann an der Theke, damit Sie den Hangar betreten können. Drinnen unterhalten Sie sich mit den Leuten und erledigen die fünf Angreifer. Reden Sie mit dem Droiden, um zu Ihrem Auftraggeber zurückzukehren. An dieser Stelle wird endgültig entschieden, welche Partei Sie unterstützen. Versorgen Sie sich bei Chodo mit weiteren Informationen und suchen Sie danach Grenn auf. Zeigen Sie ihm die Waffe und laufen Sie weiter zur Cantina. Dort unterhalten Sie sich mit Luxa, die an der Bar steht. Nehmen Sie den Auftrag an und eilen Sie weiter zum nahe gelegenen Waffenhändler. Fragen Sie die beiden Verkäufer nach dem Blaster und finden Sie heraus, ob Sie Samhan Dobo bei den Schmuggelaktionen helfen können. Sobald er Ihnen den Auftrag erteilt hat, melden Sie sich bei Grenn, der Ihnen die benötigten Gegenstände zur Verfügung stellt. Laufen Sie zum Händler und begleiten Sie ihn zum Dock. Nach dem Kampf holen Sie sich Ihre Belohnung ab.

Exchange

Dem Wächter an der Tür berichten Sie von Ihrem Geschäft mit Luxa, damit Sie hereingelassen werden. Die Empfangsdame beeinflussen Sie mit der Macht und erforschen den Ostflügel des Komplexes. Dort erledigen Sie die Leibwächter und folgen dem Gangsterboss. Reden Sie mit dem Schwein, das vor der Tür steht, und beseitigen Sie die Kampfroboter. Bei den folgenden Gesprächen versuchen Sie, einen Kampf zu vermeiden. Reden Sie so lange, bis eine der Parteien die Geduld verliert. Nachdem Sie Luxa neutralisiert haben, fordern Sie Slusk dazu auf, das Projekt der Ithorianer nicht länger zu stören. Anschließend plündern Sie die Kisten und klinken sich in den Sicherheitscomputer ein. Schalten Sie auf die Gefängniskamera und befreien Sie den Ithorianer. Von Chodo Habat erhalten Sie eine Belohnung und den neuen Auftrag, der Czerka einen Strich durch die Rechnung zu machen. Begeben Sie sich zur Cantina und unterhalten Sie sich mit Corrun Falt, der in der Nähe der Tänzerinnen steht. Erzählen Sie ihm, dass Sie Beweise suchen, und holen Sie sich die nötigen Informationen. Dann weiter zum Appartement B2, wo Sie mit dem Mechaniker reden. Zahlen Sie ihm die 2.500 Credits, damit Sie den benötigten Gegenstand erhalten. Nach dieser Aktion holen Sie den Roboter vom Czerka-Empfang ab.

B-4D4

Betreten Sie die Büros der Czerka Corporation und sprechen Sie mit Lorso, um Zugang zum Computer zu erhalten. Den Roboter überzeugen Sie mit der ersten Gesprächsoption. Sobald Sie die Daten heruntergeladen haben, kehren Sie zu den Ithorianern zurück. Nach kurzer Zeit erhalten Sie einen Funkspruch, der Sie über einen Angriff informiert. Rennen



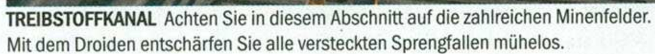
HANGAR 25 Am oberen Ende der Rampe öffnen Sie die Tür zum Treibstofflager. Beim nächsten Terminal befreien Sie die beiden anderen Gruppenmitglieder.



FLAMME Laufen Sie am linken Rand des Stegs, damit Sie nicht verletzt werden. Nachdem das fremde Schiff angedockt hat, kämpfen Sie sich zur Schleuse vor.






TREIBSTOFFKANAL Achten Sie in diesem Abschnitt auf die zahlreichen Minenfelder. Mit dem Droiden entschärfen Sie alle versteckten Sprengfallen mühelos.

ATTENTAT Setzen Sie die Macht ein, da Sie diesen Kampf ohne Waffen und Ausrüstung bestreiten. Anschließend unterhalten Sie sich mit dem Chef der TFC.

Sie zu den Ithorianern und besiegen Sie die Söldner. Die Schlüsselkarte für Chodos Raum erhalten Sie von Moza. Bereiten Sie sich auf Ihre Abreise vor. Sobald Sie alle Vorkehrungen getroffen haben, marschieren Sie zum Dock und benutzen das Shuttle in Hangar 2.

Planetenoberfläche

Nach der Zwischensequenz tritt Bao-Dur Ihrer Gruppe bei. Alle wichtigen Fähigkeiten kosten ihn nur einen Punkt, was den Technikexperten zu einem wichtigen Verbündeten macht. Da er über eine hohe Grundstärke verfügt, kommt er mit Nahkampfwaffen gut zurecht. Schaffen Sie die Minen hinter dem Schiff beiseite und plündern Sie den versteckten Lagerplatz. Der Ausgang dieses Abschnitts befindet sich in der südöstlichen Ecke. Erledigen Sie die Gegner und nehmen Sie sich vor den Minen in Acht. Da neben einem Minenfeld meistens einige Feinde stehen, wählen Sie einen Kämpfer aus, der über viele Lebenspunkte verfügt. Rennen Sie nun über alle Minen, damit die schwachen Gruppenmitglieder keinen Schaden erleiden. Alternativ aktivieren Sie den Solo-Modus und schicken einen Späher voraus. Suchen Sie alle Ecken des Gebietes ab, um zusätzliche Gegenstände zu erbeuten. Der Weg führt Sie direkt zur Czerka-Basis. Speichern Sie zur Sicherheit Ihren Spielstand, da eine Reihe schwerer Kämpfe folgt.

Czerka-Basis

Da die einzelnen Gegnertruppen recht nah beieinander stehen, stellen Sie das Verhalten Ihrer Spielfiguren auf „Stationär". Mit dieser Einstellung handeln die Figuren fast nie auf eigene Faust – geben Sie die Befehle also manuell ein. Auf diese Weise verhindern Sie, dass Ihre Helden geschwächt in den nächsten Gegnerhaufen stürmen. Arbeiten Sie sich Stück für Stück vor und setzen Sie Granaten ein, um die Verbände der Söldner zu dezimieren. Nachdem Sie jeden Widerstand beseitigt haben, untersuchen Sie das Computerterminal auf der Plattform und betreten die alte Militärbasis.

Militärbasis

In diesem Abschnitt wimmelt es nur so von Gasfallen. Die Energiebarrieren zerstören Sie mit Bao-Durs Spezialfähigkeit. Im zweiten Raum bedienen Sie den Computer mit einem erfahrenen Techniker und laden die Übersichtskarte herunter. Bei der Kreuzung biegen Sie nach links ab und durchsuchen den Rucksack, um eine Schlüsselkarte zu finden. Kämpfen Sie sich weiter nach Süden durch und passieren Sie den Hangar. Sobald Sie am Shuttle vorbeigelaufen sind, zerstören Sie das Energiefeld links. Mithilfe des Terminals deaktivieren Sie die Gasfallen. An dieser Stelle haben Sie die Gelegenheit, einen verirrten Mann zu retten. Es wird Ihnen als gute Tat angerechnet, wenn Sie den Kerl zum Ausgang führen. Benutzen Sie das Terminal im großen südlichen Raum. Dadurch schalten Sie gleich mehrere Kampfroboter aus. Ihr

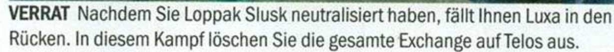


ÜBERFALL Bringen Sie die Söldner um die Ecke, damit Batono sein Ziel erreicht. Wenn Sie die Czerka unterstützen, beseitigen Sie Batono in seinem Appartement.



DOCKS Bevor Sie sich den Roboter schnappen, bekommen Sie es mit fünf Angreifern zu tun. Decken Sie die Gegner mit flächendeckenden Machtangriffen ein.







VERRAT Nachdem Sie Loppak Slusk neutralisiert haben, fällt Ihnen Luxa in den Rücken. In diesem Kampf löschen Sie die gesamte Exchange auf Telos aus.

INFORMANT Der angetrunkene Czerka-Mitarbeiter in der Cantina verrät Ihnen, wie Sie die Organisation unbemerkt infiltrieren.

nächstes Ziel ist der Reaktorraum. Bedienen Sie das Terminal und starten Sie die Maschine. Im zentralen Raum im Süden haben Sie nun Zugang zu einem Lagerraum, in dem Sie die Codes für das Shuttle finden. Im Hangar wartet ein großer Kampfroboter auf Sie, den Sie am besten mit Ionengranaten und -waffen bearbeiten. Anschließend betreten Sie den Kontrollraum des Hangars und öffnen die Tore. Jetzt machen Sie sich mit dem Shuttle aus dem Staub.

Polarplateau

Erledigen Sie die drei Mörderroboter und plündern Sie deren Überreste, damit Ihnen der HK-Missionsgegenstand nicht entgeht. Rennen Sie zu dem kleinen Hügel und öffnen Sie die Tür. Bei den Damen am Eingang geben Sie Ihre Waffen und Ausrüstung ab. Durchsuchen Sie das Anwesen, um den Rest Ihrer Gruppe zu finden. T3 wird in der Nähe des Ebon Hawk gefangen gehalten. Wenn Sie sich mit den Dienerinnen unterhalten, haben Sie die Möglichkeit, einige Übungskämpfe zu absolvieren. Sie erhalten Erfahrungspunkte, wenn Sie alle Kämpfe gewinnen. Sobald alles abgesucht ist, steigen Sie in den Ebon Hawk. Sprechen Sie dort mit allen Gruppenmitgliedern, um Ihren Einfluss zu vergrößern. Ihr nächstes Reiseziel ist Nar Shaddaa.

Nar Shaddaa

Landeplattform

Nach der kurzen Lagebesprechung kümmern Sie sich um den Besitzer der Landeplattform. Wenn Sie das Wesen schnell und unkompliziert loswerden möchten, zahlen Sie ihm 200 Credits. Bei den Flüchtlingen können Sie Gutes tun, indem Sie die Verbrecher aufhalten. Der zweite Mann versorgt Sie mit einigen nützlichen Informationen. Suchen Sie Tienns Laden auf und fragen Sie ihn, ob er die ID des Ebon Hawk ändern kann. Von dem Droiden erhalten Sie den Auftrag, die Überreste seines Vorgängers zu bergen. Im Südwesten der mittleren Plattform finden Sie den ehemaligen Kopfgeldjäger Vossk, der Ihnen erzählen kann, vor wem Sie sich in Acht nehmen müssen. Wenn Sie vom Besitzer des Ebon Hawk angesprochen werden, macht es keinen Unterschied, wie Sie sich verhalten. Selbst wenn Sie ihm das Schiff übergeben, verfügen Sie weiter über den Ebon Hawk. Das nächste Mal, wenn Sie Ihr Raumschiff betreten, stehen Sie Visas gegenüber, die ein Teil für Ihr Lichtschwert bei sich hat. Sie benötigen einen Fortschritt von 25 Prozent auf der guten oder bösen Seite, um diese Begegnung auszulösen.

Händlerkrieg

Im Süden bei Oondar können Sie eine Bonusmission starten. Geeda finden Sie im nördlichen Bereich des Abschnitts. Sprechen Sie mit dem Händler, um Näheres zu erfahren. Reden Sie ein weiteres Mal mit den beiden Geschäftsleuten und treffen Sie eine Entscheidung. Unterstützen Sie Geeda für eine gute





ANGRIFF Die Partei, die Sie unterstützen, wird nach einiger Zeit von Söldnern angegriffen. Eilen Sie zur Rettung und lassen Sie sich Ihre Arbeitszeit bezahlen.

AUSSENTEAM Speichern Sie häufig den Spielstand, da die Kämpfe besonders knifflig sind. Große Gegnermassen schwächen Sie zu Beginn mit einigen Granaten.

S

Unendlich viel Geld

Auf dem Ebon Hawk sprechen Sie mit der Enchani-Kämpferin und bestreiten einen Trainingskampf. Sobald dieser vorbei ist, legen Sie sich eine Rüstung an und reden mit der Frau. Fragen Sie, ob sie sich etwas anziehen kann. Überzeugen Sie die Enchani-Kämpferin mit der ersten Gesprächsoption. Anschließend brechen Sie die Unterhaltung ab und gehen ins Ausrüstungsmenü. Wechseln Sie die Figuren durch, ziehen Sie der Frau die Robe wieder aus und sprechen Sie sie erneut an. Sie können die Frau abermals bitten, etwas anzuziehen. Auf diese Weise erschaffen Sie sich unendlich viele Kleidungsstücke, die bei den Händlern jeweils rund 2.000 Credits bringen.

Unendlich viel Erfahrung - Nar Shaddaa

Dieser Cheat funktioniert nur, wenn Sie einen schlechten Wert in „Erste Hilfe" haben. Zudem benötigen Sie die Fähigkeit „Beeinflussen" auf einem hohen Level.

Im Flüchtlingsbereich von Nar Shaddaa erledigen Sie die folgenden Aktionen in der richtigen Reihenfolge:

1. Löschen Sie die Serroco-Bande aus.

2. Sprechen Sie mit Hussef und holen Sie sich den Auftrag, mit der Exchange zu verhandeln. Ein Eintrag im Journal muss vorhanden sein!

3. Suchen Sie Geriel und unterhalten Sie sich über seine Krankheit. Versuchen Sie, ihn zu heilen. Allerdings muss der Versuch fehlschlagen, damit der Cheat zugänglich wird.

4. Sprechen Sie mit dem Aufseher Saquesh und führen Sie das Gespräch so weit, bis Sie ihm von dem kranken Mann berichten können. Danach überzeugen Sie ihn davon, dass es das Beste ist, wenn er den Würgegriff um das Flüchtlingsgebiet lockert. Erzählen Sie Saquesh von Ihrem misslungenen Heilungsversuch. Danach wählen Sie die unterste Gesprächsoption, wodurch die Unterhaltung sofort beendet wird.

5. Sie erhalten 1.000 Erfahrungspunkte und können erneut mit Saquesh reden. Führen Sie noch einmal das gleiche Gespräch mit der Ausnahme, dass Sie Ihren Heilungsversuch nicht mehr erwähnen. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, erhalten Sie weitere 1.000 Erfahrungspunkte. Diesen Trick können Sie beliebig oft einsetzen, solange Sie keine falschen Gesprächsoptionen wählen. Benutzen Sie den Cheat, um „Machtgewitter" und „Leben absaugen" voll auszubauen - dann ist Ihre Figur stark genug für den Erfahrungscheat in Korriban. Den entsprechenden Extrakasten finden Sie auf der letzten Seite dieser Lösung.

Gesinnung und Oondar für die dunkle Seite. Auf Kodin und das Wrack des gesuchten Roboters treffen Sie unterhalb der Swoop-Bahn. Kaufen Sie ihm den Droiden ab und fragen Sie ihn nach seinem Angebot. Hier können Sie einen Prozessor für den HK im Ebon Hawk erwerben. Kehren Sie zu TT-32 zurück und schließen Sie diese Mission ab. Im nordwestlichen Raum unterhalten Sie sich mit Borna Lys und gehen auf ihr Angebot ein. Nachdem Sie sich die Zugangscodes von Borna verschafft haben, manipulieren Sie den Droiden und bringen ihn zur Explosion. Sie erhalten eine Belohnung. Weiter geht es nach Süden in den Flüchtlingssektor.

Flüchtlingssektor

In diesem Abschnitt werden Flüchtlinge von der Exchange-Verbrecherorganisation als Sklaven gehalten. Der äußere Ring dieses Abschnitts wimmelt nur so von Gegnern, die die Flüchtlinge bewachen. Laufen Sie zur Mitte des Gebiets und unterhalten Sie sich mit Hussef. Fragen Sie den Mann, was er braucht, und nehmen Sie den Auftrag an. Gleich nebenan steht Kahranna. Hören Sie sich die Geschichte an und versichern Sie der Frau Ihre Hilfe. Weiter südlich steht Odis, der einen Sponsor für seine Pilotenlizenz braucht. Im Norden unterhalten Sie sich mit Geriel. Danach weiter nach Westen zu Nadaa, die eine neue Nebenmission für Sie hat. Begeben Sie sich zu den äußeren Gängen des Gebiets und erledigen Sie die Feinde. Im Westen finden Sie Adanas Gefängnis. Zunächst bezahlen Sie Saquesh, bevor Sie das Mädchen befreien können. Erzählen Sie dem Anführer der Exchange, dass einer der Menschen eine Seuche mit sich herumschleppt. Schlagen Sie ihm vor, den Flüchtlingen mehr Platz zu gewähren. Begeben Sie sich nun nach Osten zum Gebiet der Serroco. Schaffen Sie den Abschaum aus der Welt und melden Sie sich gleich anschließend bei Hussef. Von ihm erhalten Sie das dritte Bauteil für das Lichtschwert. Sprechen Sie noch einmal mit Nadaa, um eine Belohnung zu erhalten.

Landeplatz

Nach der kurzen Zwischensequenz stürmen Sie den Ebon Hawk. Überall im Schiff treffen Sie auf Feinde. Der Anführer selbst wartet in der Nähe des Cockpits. Freundlicherweise hat er den rechtmäßigen Besitzer des Ebon Hawk umgebracht. Sobald Sie das Raumschiff wieder unter Ihrer Kontrolle haben, nehmen Sie die Enchani-Kämpferin in die Gruppe auf und betreten den Entertainment-Bereich. In der Cantina sprechen Sie mit dem Mann, der neben den Tänzerinnen steht. Fragen Sie die Kämpferin, ob Sie für Vogga tanzen kann. Betreten Sie den Containerbereich im Westen der Docks und schleichen Sie in den ersten Container. Belauschen Sie das Gespräch und verlassen Sie die Docks, um eine Reihe von Zwischensequenzen auszulösen. Sobald das Gespräch vor dem Ebon Hawk vorbei ist, laufen Sie zur Cantina im Entertainment-Bereich. Beim Barkeeper bestellen Sie das Getränk, mit dem Sie Voggas Bestien einschläfern. Dazu schütten Sie die Flüssigkeit in den Wassernapf. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, den La-



SAQUESH Bei Saquesh können Sie sich unendlich viele Erfahrungspunkte holen. Die nötigen Schritte für diesen Trick entnehmen Sie dem Extrakasten.



HUTT Schläfern Sie Vogga mit einem Tanz ein und kümmern Sie sich um die Wachhunde, bevor Sie die Schatzkammer des ekelhaften Hutt plündern.



ZWILLINGE Flüchten Sie zu Beginn des Kampfes und wechseln Sie in den Schleich-Modus. Jetzt bauen Sie ein Minenfeld, das Ihnen die Angreifer vom Leib hält.



ALIENBAR Der gesuchte Kapitän hält sich im westlichen Teil des Gebäudes auf. Neutralisieren Sie alle Aliens in diesem Raum, damit Sie den Mann erreichen.

gerraum des Hutts zu plündern. Begeben Sie sich zum Jekk' Jekk Tarr bei den Docks. Nach den Gesprächen mit Atton und Mira wechselt der Schauplatz. Für den folgenden Kampf ist eine Energiewaffe von Nachteil, da Ihre Gegner Schutzschilde einsetzen. Sie brauchen eine Schallwellenwaffe oder Ähnliches, um die Zwillinge zu verletzen. Schützen Sie sich mit einem Mandalorian-Nahkampfschild. Wenn Atton gut schleichen kann, rennen Sie gleich zu Beginn der Schlacht auf die andere Seite des Raumes. Verstecken Sie sich hinter einer der Wände, um das Mordkommando abzuhängen. Anschließend begeben Sie sich in den Schleich-Modus und legen jede Menge Minen. Sobald Sie fertig sind, machen Sie sich sichtbar und locken Ihre Feinde in das tödliche Minenfeld.

Alienbar

Steuern Sie Mira durch die Bar und sehen Sie sich die Zwischensequenz an. Danach erforschen Sie die Docks mit Ihrem Hauptcharakter. Sobald Sie die Kontrolle über die Figur erhalten, durchsuchen Sie die einzelnen Container. Lootras Frau befindet sich im Flüchtlingssektor. Lasavvou, Lunar Shadow und der Wissenschaftler haben ebenfalls Aufträge für Sie. Suchen Sie nun Pylon 3 im Norden auf. Wenn Sie den Raum betreten, untersuchen Sie den Körper, der in der Ecke liegt. Danach setzen Sie den Reinigungsdroiden außer Gefecht. Sobald Sie fertig sind, kehren Sie zum Quartier des Wissenschaftlers zurück. Danach reden Sie mit Fassa. Handeln Sie aus, dass Lasavvou den Planeten im Tausch gegen Energiezellen verlassen darf. Bauen Sie die Zelle in die Konsole ein, die Sie neben Fassa finden. Jetzt können Sie alle Pylonen aktivieren. Betreten Sie einen davon und fragen Sie die Identifikationsnummern der Schiffe ab. Danach setzen Sie die Landepriorität fest: die vollständige ID, die ID mit den vier fehlenden Zahlen, die ID mit den fünf fehlenden Zahlen. Bevor Sie die Alienbar betreten, suchen Sie Vogga auf und versichern ihm, dass Sie Goto aus dem Weg schaffen. Nach der Zwischensequenz im Jekk' Jekk Tarr aktivieren Sie die Jedi-Fähigkeit und säubern den ersten Raum. Nun weiter nach Norden, wo Sie den vermissten Kapitän finden. Danach arbeiten Sie sich zu Ihrem Hauptziel vor. In den Privaträumen fragen Sie die Frauen aus und setzen Ihren Weg fort. Halten Sie sich immer rechts, um den Ausgang zu finden.

Verbrecherunterschlupf

Sobald Sie die Kontrolle über die Kopfgeldjägerin erhalten, geben Sie ihr die passende Ausrüstung, bevor Sie den Kampf beginnen. Setzen Sie den Granatwerfer auch im Nahkampf ein. Obwohl Ihre Spielfigur im Einflussbereich der Explosionen steht, wird nur der Gegner in Mitleidenschaft gezogen. Besonders eignet sich diese Taktik für die Bestien, die Sie nach dem Duell bekämpfen. Ist die Gegend gesichert, durchsuchen Sie die beiden leblosen Körper, die Sie im Gehege der Tiere finden. Bei dem Menschenkörper finden Sie eine Schlüsselkarte, mit der Sie die Arena verlassen. Schlagen Sie sich nach Norden durch. Ihr Ziel ist der Raum, in dem Sie die Belüftungsanlage steuern. Der Raum ist auf der Karte markiert. Öffnen Sie alle Sicherheitstüren und kämpfen Sie sich zum



ARENA Setzen Sie hier Granaten und Raketen ein, um den Feind schnell zu besiegen. Heben Sie sich allerdings ein paar Granaten für die restlichen Gegner auf.



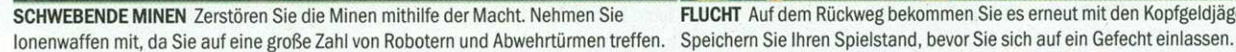
HK-EINHEIT Mit Ionenwaffen erledigen Sie diese Angreifer ohne Probleme. Plündern Sie die Überreste der Roboter und stecken Sie das HK-Bauteil ein.



SCHWEBENDE MINEN Zerstören Sie die Minen mithilfe der Macht. Nehmen Sie Ionenwaffen mit, da Sie auf eine große Zahl von Robotern und Abwehrtürmen treffen.



FLUCHT Auf dem Rückweg bekommen Sie es erneut mit den Kopfgeldjägern zu tun. Speichern Sie Ihren Spielstand, bevor Sie sich auf ein Gefecht einlassen.



Westflügel vor. Dort finden Sie das Terminal für die Notausgänge. Haben Sie die Kontrolle über den Jedi, begeben Sie sich zur Arena. Dort den Spielstand speichern.

T3-M4

Rüsten Sie Ihren Droiden mit Ionenwaffen aus. In die Halle fahren und dort mit C7-E3 sprechen, der vor dem Terminal bei der Tür steht. Wählen Sie die letzte Gesprächsoption und reden Sie im Anschluss mit C6-E3. Weiter geht es bei C7-E3. Ist der Kampf vorbei, betreten Sie den angrenzenden Raum. Fahren Sie zur Tür im Norden und benutzen Sie die Konsole. Sobald Sie aufgefordert werden, die richtige Sequenz einzugeben, wählen Sie die Optionspunkte 4, 2, 5. Nach der Unterhaltung mit dem Roboter verlassen Sie das Gebäude. Unterwegs rennen Sie in eine Einheit aus HKs. Verwenden Sie für diesen Kampf ein starkes Ionengewehr und setzen Sie die eingebauten Angriffsmodule ein. Für den Ebon Hawk wählen Sie die Codes, die T3-M4 besorgt hat.

Rettungsaktion

Kreia sollte zum Trupp gehören. In diesem Abschnitt treffen Sie auf Kampfroboter und stationäre Geschütze. Auch wurde ein Computerrätsel eingebaut. In Kisten und bei Gefallenen finden Sie Codes und Programme. Durch die Codes schalten Sie die einzelnen Bereiche des Computersystems frei und mit Programmen manipulieren Sie diese. Achten Sie in Kämpfen darauf, zuerst die Reparaturdroiden aus dem Verkehr zu ziehen. Beim Startpunkt untersuchen Sie den Roboter. Die schwebenden Minen lassen Sie mit der Macht „Droide zerstören" explodieren. Im Nordosten bei den Zellen finden Sie einen beschädigten Roboter. Laden Sie den Code für die Abwehrtürme aus seinem Speicher herunter. Verlassen Sie den Zellenbereich und biegen Sie im nächsten Raum nach links ab. Betreten Sie das Zimmer im Westen und laden Sie das erste Programm aus dem Sicherheitscomputer herunter. Bevor Sie es benutzen können, laden Sie es in einem der Kommandoterminals ein. Speichern Sie ab, bevor Sie mit den Programmen herumspielen. Wenn Sie beispielsweise die Abwehrtürme mit „Overload" bearbeiten, verursachen die Türme immer maximalen Schaden. In der Audienzhalle im Osten wartet der Hauptcharakter. Untersuchen Sie die Konsole, um die Codes für die Energieaufteilung zu erhalten. Ein weiteres Programm bekommen Sie vom Droiden, der sich im südöstlichen Zellentrakt aufhält. Im Westen des Schiffs befindet sich die Brücke. Auf dem Weg dahin warten Minen und Kampfroboter. Sobald Sie die Brücke erreicht haben, benutzen Sie die Konsole auf der rechten Seite und schalten alle verfügbaren Systeme auf die sekundäre Energiequelle. Anschließend loggen Sie sich in den Hauptcomputer ein und fahren die Energiequellen herunter. Jetzt machen Sie sich schnell auf den Weg zurück zum Startpunkt. Unterwegs treffen Sie auf Kopfgeldjäger, die Zwillinge sollten für Sie kein Problem darstellen. Schlagen Sie sich zur Andockschleuse im Norden durch.

Jedi-Meister

Sprechen Sie mit dem Mann und vervollständigen Sie die Gruppe. Statten Sie Vogga einen Besuch ab, um die Treibstoffversorgung für Telos zu sichern. Danach eilen Sie zu Fassa bei den Docks und überreden ihn dazu, den Flüchtling als Piloten zu beschäftigen. Zudem hilft er der Familie, den Planeten zu verlassen. Nachdem Sie alles erledigt haben, steigen Sie in den Ebon Hawk und setzen Kurs auf Dantooine. In der nächsten Ausgabe erklären wir alle Missionen und Aufträge der verbleibenden Planeten. (mm)

Unendlich viel Erfahrung in Korriban

Sie brauchen die Fähigkeit „Machtgewitter" auf der höchsten Stufe, damit Sie diesen Bug voll ausnutzen können. Ausrüstungsgegenstände mit Weisheitsbonus sind besonders nützlich. Laufen Sie in Richtung Sith-Akademie und betreten Sie die Höhle. Am östlichen Ende des Abschnitts treten Sie zu den Prüfungen an. Nach der zweiten Vision laufen Sie weiter nach Osten und biegen bei der T-Kreuzung nach Süden ab. In dem kleinen Raum liegt eine alte Leiche. Durchsuchen Sie diese Überreste, um zwei Hssiss erscheinen zu lassen. Das Besondere an dieser Stelle ist, dass jedes Mal Feinde erscheinen, egal wie oft Sie die Überreste untersuchen. Hämmern Sie auf die Benutzen-Taste, um möglichst viele Gegner auf einmal auftauchen zu lassen. Sobald sich 20 bis 30 Hssiss angesammelt haben, radieren Sie sie mit einigen Machtgewittern aus. Speichern Sie häufig den Spielstand. Aufgrund der hohen Belastung kann es vorkommen, dass es zu Spielabstürzen kommt.



World of Warcraft

ACHTUNG: Unsere Tipps in dieser Ausgabe basieren auf der deutschen Beta-Version. In Einzelfällen können sich die Namen mancher NPCs gegenüber der Verkaufsversion noch ändern.

Die ersten Schritte als Neuling sind wahrlich die schwersten. Lesen Sie hier, worauf es ankommt und was wirklich für den Anfang wichtig ist.

Grundlegende Tipps

• Sie suchen Ihren Ausbilder oder einen Handwerksmeister in der Hauptstadt? Kein Problem. Die Stadtwachen geben Auskunft und weisen sogar per Kartenmarkierung den Weg.
• Stellen Sie den Heimatort Ihres Ruhesteins auf Städte ein, in denen Sie viele Aufträge erledigen. So kommen Sie jederzeit schnell zurück. Sie müssen nur daran denken!
• Beenden Sie das Spiel grundsätzlich in einer Gaststätte, damit Ihr Alter Ego Kraft tanken kann. Ein ausgeruhter Recke (blauer Erfahrungspunkt-Balken) kassiert doppelt so viele Erfahrungspunkte beim Schnetzeln wie ein Nonstop-Dauer-Klicker (lila Balken).
• Eignen Sie sich so früh wie möglich ein Handwerk (siehe auch Kasten „Berufswunsch") an. Die dazu notwendigen Materialien finden Sie in den Startgebieten am schnellsten.
• Um Lebenspunkte und gegebenenfalls Mana aufzufrischen, sollten Sie essen und trinken. Aufgepasst: funktioniert nur außerhalb des Kampfes.
• Auch wenn das Schwert, der Hammer oder die Rüstung beim Händler noch so glänzt – Finger weg. Sparen Sie sich lieber das Geld. Durch Aufträge gibt's nette Gegenstände umsonst.
• Auch vom Reparieren beim Schmied sollten Sie in den anfänglichen Stufen absehen. Schließlich tauschen Sie Ihre Ausrüstung eh ständig aus.
• Gelegentlich finden Sie beim Monsterschnetzeln Rucksäcke. Sollten Sie nicht zu den Glücklichen zählen, schauen Sie einfach beim Händler vorbei. Solch eine Anschaffung lohnt sich immer, da Sie so mehr Krempel mitnehmen und verkaufen können. Aufgepasst: Landet Ware ungewollt beim Händler, lässt sich der zuletzt verkaufte Gegenstand zum gleichen Preis zurückerwerben.
• Erkunden Sie ruhig einmal die Umgebung abseits der sicheren Straßen. Für neu entdeckte Bereiche erhalten Sie zusätzliche Erfahrungspunkte. Einmal „M" gedrückt und Sie wissen, wo Sie noch nicht waren.
• In der Bank jeder Hauptstadt können Sie Gegenstände einlagern. Zusätzliche Rucksack-Depots lassen sich kaufen.
• Neben Erfahrungspunkten, Knete und Ausrüstung erhalten Sie nach Vollendung eines Auftrags zudem Fraktionspunkte (einsehbar im zweiten Charakterbildschirm). Je besser Ihr Ruf, desto besser die An-/Verkaufspreise.
• Per Post schicken Sie Gegenstände (mit einer Stunde Lieferzeit) und Geld direkt zu anderen Spielern. Per Nachnahme lassen sich Objekte verkaufen. Vergessen Sie nicht, den vereinbarten Betrag einzugeben. Eine Postbox finden Sie vor jeder Taverne.
• Bevor Sie loslegen, sollten Sie einen Blick auf die Tastaturbelegung werfen und diese gegebenenfalls anpassen. Hier entdecken Sie einige nützliche, jedoch nicht festgelegte Funktionen, beispielsweise automatisches Rennen.
• Anders als in **Diablo 2** können Sie Tränke nicht beliebig schnell trinken. Achten Sie auf die Zeitangabe für den nächsten Schluck!
• Nach dem Ableben eines Gegners funkelt dessen Leiche. Mit einem Rechtsklick können Sie seine Habseligkeiten einsacken.
• Das Monster war stärker, nun sind Sie hin. Zwei Möglichkeiten: Entweder rennen Sie zurück zu Ihrer Leiche (nicht in der Nähe von aggressiven Monstern auferstehen), oder Sie sprechen mit dem Engel am Friedhof. Im letzteren Falle verliert Ihre Ausrüstung 25 % Haltbarkeit (auch im Rucksack). Mit höherem Level dezimieren sich zudem Ihre Statuswerte auf bestimmte Zeit.
• Achten Sie beim gemeinsamen Kampf mit anderen Spielern auf deren Stufe. Ist der Unterschied zu groß, regnet es nur noch spärlich Erfahrungspunkte für die kleinsten Abenteurer.
• Nützliche Funktion: Sprechzeile aufrufen, „Shift"-Taste gedrückt halten und gleichzeitig mit der Maus auf Auftrag oder Gegen-

Die Klassenqual

Wie bestimmen Sie die für Ihre Wahl-Rasse sinnvollste Klasse? Mittels der Statuswerte? Unsinn, so was päppeln Sie mit der Ausrüstung auf. Wir sagen es Ihnen: Anhand der speziellen Fertigkeiten. Hier eine Kombinations-Hilfe:

Menschen:
Krieger profitieren von der Streitkolben- und Schwertspezialisierung; Priester durch die um 5 % erhöhte Willenskraft. Der Paladin freut sich über beides.

Nachtelfen:
Für Diebe zählt Beweglichkeit. Die 2%-Chance, einem Angriff auszuweichen, wertet das Ganze noch auf. Auch für Jäger und Druiden in Bärengestalt sinnvoll.

Zwerge:
Jäger eignen sich aufgrund der Gewehrspezialisierung. Krieger genießen zudem die Steingestalt, die auf bestimmte Zeit vor diversen Effekten schützt und die Rüstungsklasse erhöht.

Gnome:
Magier ergötzen sich an der um 5 % erhöhten Geisteskraft. Ebenso Hexenmeister, die sich so nun mehr auf die für sie wichtigere Ausdauer konzentrieren können.

Orks:
Dank des 20-Sekunden-Blutrausches (25 % stärker, Verlust von 5 Lebenskraft alle 3 Sekunden) gut geeignet für Krieger. Jäger schätzen den erhöhten Schaden Ihrer Tiere.

Tauren:
Definitiv Krieger. Mit Kriegsdonner lähmen Sie für zwei Sekunden alle nahen Gegner und geben der Gruppe eine Verschnaufpause. Die 5 % höhere Ausdauer ist ein Grund mehr.

Trolle:
Ein Allround-Talent durch 10 % Bonus-Regeneration im Kampf und die Berserkerfähigkeit. Mit dieser zaubert und kämpft es sich um 25 % schneller bei 20 % verbliebener Lebensenergie.

Untote:
Die Fähigkeit, 20 Sekunden immun gegen Angst, Charme und Schlaf zu sein, sowie die erhöhte Lebenskraftgenesung durch Kannibalismus, lässt alle Klassen aufatmen.



KEINE ZEIT VERLIEREN Ihre beiden Berufe (hier Kräuterkunde) sollten Sie von Anfang an ausüben.



TOTENREICH Wer stirbt, kann zu seiner Leiche latschen oder sich beim Spirit Healer (Bild) erwecken lassen.



KLASSE Tauren sind dank ihrer Rassenfähigkeit Kriegsdonner die erste Wahl für Krieger.

W

Der Berufswunsch

Gleich vorneweg: Sie können nur zwei Hauptberufe pro Charakter gleichzeitig ausüben. Die Nebenberufe dürfen Sie sich allerdings allesamt schnappen. Welches Handwerk sich sinnvoll mit einem anderen kombinieren lässt, lesen Sie hier:

Allgemeines:

Die ersten beiden Handwerksstufen erhalten Sie noch im niedrigen Level. Für die Fertigkeiten jenseits Stufe 125 muss Ihr Alter Ego bereits Level 20 sein. Für Stufe 225 und höher sogar Level 35. Erfahrung im Handwerk erreichen Sie beispielsweise durch die Herstellung der Güter. Hierbei gilt: Orangefarbene Kreationen geben immer Fertigkeitserhöhungen, gelbe oft, grüne selten und graue gar nicht. Kleiner Tipp: Fertigen Sie grundsätzlich die Gegenstände mit den niedrigsten Materialkosten der jeweiligen Lernstufe an. So sparen Sie Geld.

HAUPTBERUFE:

Schmiedekunst:
Mit dem Schmiedehammer in der Hand stellen Sie am Amboss beispielsweise aufwendige Helme, Beinkleider und Schneiden her. In einer höheren Stufe spezialisieren Sie sich entweder auf Rüstungs- oder Waffenkunst. Letzteres unterteilt sich zudem in Hammer- oder Schwertschmiedung.
Beste Kombination: Bergbau
Beste Klasse: Krieger, Paladin
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Duskwood (Allianz), Hauptstädte, Barrens (Horde)
Bis Stufe 225: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde), Stranglethorn (Beide)
Bis Stufe 300: Ironforge(Allianz), Orgrimmar (Horde), Stranglethorn (Beide)
Spezialisierung: Ironforge (Alliance), Orgrimmar (Horde)
Tipp: Sammeln Sie kräftig Edelsteine ein und packen Sie diese ins Bankdepot. Die brauchen Sie später.

Schneiderei:
Die von humanoiden Gegnern fallen gelassenen Stoffarten verwandeln Sie mit den Fäden der Händler in adrette Schuhe, Hüte oder Handschuhe. Mit Stufe 210 dürfen Sie dann die „Robe der Kraft" schneidern – ein Kleidchen, nur für Sie. Allerdings brauchen Sie dazu elementare Zusätze.
Beste Kombination: Verzaubern
Beste Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte (Allianz), Hauptstädte, Barrens (Horde), Stranglethorn (Beide)
Bis Stufe 225: Stormwind (Allianz), Undercity (Horde)
Bis Stufe 300: Dustwallow Sümpfe (Allianz), Hillsbrand Foothills (Horde)
Tipp: Mit dem Verkauf von Rucksäcken können Sie bereits im niedrigen Level einiges an Geld machen.

Kürschnerei:
Aus Lederstücken und den Fäden der Händler lässt sich so manches herstellen. Beispielsweise Ausrüstung, Munitionsbehälter und Verstärkungen der Rüstungsklasse. Ab einer höheren Stufe spezialisieren Sie sich durch einen Auftrag auf Drachenschuppen-, Elementar- oder Stammeskürschnerei.
Beste Kombination: Gerben
Beste Klasse: Dieb, Jäger, Druide, Schamane
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Ashenvale (Allianz), Hauptstädte, Barrens, Stranglethorn (Horde),
Bis Stufe 225: Darnassus (Allianz), Thunder Bluff (Horde)
Bis Stufe 300: Hinterlands (Allianz), Feralas (Horde)
Spezialisierung:
Drachenschuppen: Azshara (Allianz), Badlands (Horde)
Elementar: Searing Gorge (Allianz), Arathi Hochland (Horde)
Stamm: Feralas (Allianz), Stranglethorn (Horde)
Tipp: Mit der Herstellung von Verstärkungspaketen erhöhen Sie sehr schnell Ihre Fertigkeiten.

Alchemie:
Ein Kraut in der einen Hand, eine Glasphiole in der anderen – und schon können Sie mit dem Brauen Ihrer Tränke loslegen. Ob Heil-, Mana-, Stärkungs- oder Resistenztrank, die von Ihnen hergestellten Fläschchen sind immer brauchbar. Und lassen sich zudem billig herstellen.
Beste Kombination: Kräuterkunde
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Ashenvale, Dustwallow (Allianz), Hauptstädte, Hillsbrand (Horde), Stranglethorn (Beide)
Bis Stufe 225: Darnassus (Allianz), Undercity (Horde)
Bis Stufe 300: Feralas (Allianz), Sumpf der Sorge (Horde)
Tipp: Einige Ihrer Tränke sind für die Handwerksfertigkeiten anderer Spieler nötig. Also verscherbeln.

Ingenieurskunst:
Schrauben, Gewehrmunition, bunte Brillen, mechanische Hühner – die Ingenieurskunst bringt so manch skurrile und auch witzige Konstruktion zum Vorschein. Ab einer hohen Stufe können Sie sich per Rätsel auf die Gnome- oder Goblin-Kunst versteifen.
Beste Kombination: Bergbau
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Stormwind, Ironforge (Allianz), Orgrimmar, Undercity (Horde)
Bis Stufe 225: Ironforge (Allianz), Orgrimmar (Horde)
Bis Stufe 300: Tanaris (Beide)
Spezialisierung:
Gnome: Ironforge (Allianz), Barrens (Horde)
Goblin: Tanaris (Beide)
Tipp: Bis auf einige wenige Ausnahmen, stellen Sie alle Ihre Güter für sich oder andere Ingenieure her.

Verzaubern:
Sie zersetzen mit „Entzaubern" magische Rüstungen und Waffen in ihre Einzelteile und benutzen diese, um Attributsverbesserungen auf Ausrüstungen zu zaubern. Sie können sich sogar einen Ohrring kreieren – vorausgesetzt, Sie besitzen Formel, Stufe 265 und die notwendigen Materialien.
Beste Kombination: Schneidern
Beste Klasse: Priester, Magier, Hexenmeister
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Hauptstädte, Feralas (Allianz), Hauptstädte (Horde)
Bis Stufe 225: Elwynn Wald (Allianz), Stonetalon Gebirge (Horde)
Bis Stufe 300: Uldaman – Level 40+ Instance in den Badlands (Beide)
Tipp: Bis Stufe 100 müssen Sie nichts anderes tun, als zu entzaubern. Vorsicht: Kostspieliges Handwerk.

Gerben:
Mit einem speziellen Messer (beim Händler erhältlich), ziehen Sie allen Tieren das Fell ab. Sie müssen die Viecher noch nicht einmal selbst töten, da etliche Spieler die Kadaver einfach in der Gegend liegen lassen. Beste Kombination: Kürschnerei
Beste Klasse: siehe Kürschnerei
Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte

Bergbau:
Mit der Spitzhacke vom Händler brechen Sie Eisen, Kupfer und sogar Edelsteine aus Minen. Die Suche vereinfachen Sie mit „Mineralien finden" aus dem Buch. Gelbe Punkte auf der Minikarte zeigen Standorte.
Beste Kombination: Ingenieurskunst, Schmiedekunst
Beste Klasse: Siehe Ingenieurskunst, Schmiedekunst
Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte

Kräuterkunde:
Eine wirklich einfache Angelegenheit. Sie benutzen die Fähigkeit „Kräuter finden" und grasen das Land nach Blümchen und Co. ab. Aufgepasst: Einige Büschel befinden sich sogar unter der Wasseroberfläche.
Beste Kombination: Alchemie
Beste Klasse: Siehe Alchemie
Ausbilder:
Bis Stufe 300: Alle Hauptstädte

Nebenberufe:

Angeln:
Die Rute und die Köder (nicht unbedingt notwendig) erhalten Sie bei den Fischer-Zulieferern. Die Ruhe und Geduld müssen Sie allerdings selber aufbringen. Sobald Ihr Schwimmer ruckt, draufklicken und fertig.
Beste Kombination: Keine
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte (Beide), Redridge, Wetlands (Allianz)
Bis Stufe 225: Per Buch in Booty Bay.
Bis Stufe 300: Per Aufgabe in Dustwallow
Tipp: Beginnen Sie mit der Anglerei gleich in der Hauptstadt selbst und ziehen später nach Menethil.

Kochen:
„Einmal Spinnenbeine gut durch, bitte."
Die Rezepte für Ihre Kochkunst erhalten Sie bei Händlern und durch Aufträge. Ist keine Feuerstelle in der Nähe, stellen Sie ein Feuer mit Holz, Feuerstein und Zunder (Händler) her.
Beste Kombination: Keine
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 225: Per Buch in Ashenvale und Desolace
Bis Stufe 300: Per Aufgabe in Tanaris
Tipp: Alles, was nach Kochmaterial aussieht, sollen Sie auch gleich in den Rucksack stecken.

Erste-Hilfe:
Mit Bandagen aus allerlei Stoffresten von huamnoiden Gegnern setzen Sie sich über die eventuell fehlende Heilkunst hinweg. Zudem können Sie Gegenmittel für normale und starke Vergiftungen herstellen.
Beste Kombination: Keine
Beste Klasse: Alle
Ausbilder:
Bis Stufe 75: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 150: Alle Hauptstädte
Bis Stufe 225: Per Buch in Arathi Hochland
Bis Stufe 300: Per Aufgabe in Dustwallow (Allianz), Orgrimmar (Horde)
Tipp: Die Bandagen nach 225 lassen sich ebenfalls per Buch im Arathi Hochland erlernen.

Der richtige Server

Bevor Sie sich in die Spielewelt stürzen, steht eine wichtige Entscheidung bevor – die Wahl des Servers.

PvE (Spieler gegen Umgebung)

Erstellen Sie Ihren Charakter auf einem „normalen" Server, verläuft das Spiel nach üblichen WoW-Regeln. Abgesehen von computergesteuerten Kreaturen rückt Ihnen niemand auf die Pelle. Wenn es Ihren menschlichen Mitspielern nach einem Duell mit Ihnen ist, müssen sie erst Ihre Zustimmung einholen. Und auch dann sind die Kämpfe trivial – der Gewinner erhält durch seinen Sieg keinerlei Vorteile. Diskussionen in den Chat-Kanälen haben nicht unbedingt etwas mit dem Spielinhalt zu tun. Verschiedene Rassen kommen für gewöhnlich prima miteinander aus. Ideal für Einsteiger.

PvP (Spieler gegen Spieler)

Gefährlicher wird es in einem PvP-Universum. Zwar leben Sie in den Gebieten Ihrer Fraktionen (Allianz bzw. Horde) sicher vor fremden Übergriffen, jedoch ändert sich das in neutralen und feindlichen Zonen. Dort greift Sie nämlich jeder an, der gerade nichts Besseres zu tun hat. Für Sie gilt dasselbe: Läuft Ihrem Recken ein Spieler der gegnerischen Mannschaft vor die Nase, dürfen Sie ihn ohne weiteres vermöbeln. Vorsicht: Einige Kontrahenten machen sich einen Spaß daraus, deutlich schwächere Abenteurer zu überfallen. Anfänger sollten daher in ihren Ländereien bleiben. Für die Zukunft plant Blizzard groß angelegte Schlachten zwischen Horde und Allianz.

RP (Roleplaying)

Die dichteste Atmosphäre herrscht auf Rollenspielservern. Hier versetzen sich die Spieler buchstäblich in die Haut ihrer Helden. Ork-Krieger sind beispielsweise brutal und gnadenlos, Nachtelfen sehen einen von oben herab an und die Untoten geben sich listig und trügerisch. Die Gespräche laufen ebenfalls passend zu Charakterklasse ab. Ausrufe à la „Grüßet Euch, tapferer Krieger!" oder „Gehabt euch wohl, treuer Verbündeter!" sind keine Seltenheit. Wer seinen Protagonisten auf diesen Servern gegen die Monsterhorden hetzt, erlebt ein sehr intensives Abenteuer. Denn die Spielleiter achten genau darauf, dass selbst in Chat-Kanälen nur WoW-Themen auftauchen.

stand klicken, um den entsprechenden Namen in das Chatfenster zu übernehmen. So sparen Sie sich die lästige Tipperei.

Wichtiges zum Charakter

• Mit jedem Levelanstieg steigen entsprechend der Klassenwahl Ihre Charakterattribute und -fertigkeiten.

• Alle zwei Stufen erhalten Sie bei Ihrem Ausbilder neue Fertigkeiten. Also immer Knete sparen.

• Ab Level 10 erhalten Sie Talentpunkte. Schauen Sie sich die drei Spezialisierungsbäume genauer an, bevor Sie Ihre Punkte setzen. Die Punkteverteilung können Sie gegen Gold beim Ausbilder zurücksetzen. Vorsicht: Der Preis erhöht sich stetig.

• In den Hauptstädten erlernen Sie gegen Gebühr den Umgang mit zusätzlichen Waffen. Trainieren Sie Ihre neue Waffenfertigkeit zunächst an niedrigen Gegnern. Ungeübt treffen Sie ebenbürtige Schergen kaum.

Ohne Ende Aufträge!

• Nehmen Sie so viele Aufträge wie möglich an, da etliche in die gleiche Richtung weisen. Goldene Ausrufezeichen bedeuten: „Hallo, hier gibt's was zu tun"; bei silbernen Ausrufezeichen besitzen Sie nicht den erforderlichen Level. Ist eine Aufgabe erledigt, sehen Sie ein goldenes Fragezeichen. Ansonsten bleibt das Fragezeichen silberfarben.

• Der Schwierigkeitsgrad der Aufträge stellt sich durch fünf Farbgebungen im Auftragsbuch dar. Je schwerer der Auftrag, desto mehr Erfahrungspunkte sind erforderlich.

Grau: Sehr einfach
Grün: Einfach
Gelb: Ihrer Stufe entsprechend
Orange: Vorsicht, hier wird's kritisch!
Rot: Hier müssen mehrere Spieler ran.
Zudem können Aufträge den Zusatz „Elite" aufweisen. Bei solchen Jobs sollten Sie sich immer Mitstreiter suchen. Tipp: Manche Aufträge schreiben sich per „Auftragsteilung" in die Bücher der Gruppenmitglieder.

Auf in den Kampf!

• Die Bewohner der Region zeichnen sich durch drei Farbgebungen aus.
Grün: Freundlich gesinnt
Orange: Neutral, lässt sich angreifen
Rot: Greift an, sobald Sie in die Nähe kommen
Darüber hinaus erscheinen etliche Monster in Gruppen. Wegrennen, falls es zu viele sind! Die Viecher geben irgendwann auf. Laufen Sie jedoch nicht in ahnungslose Mitspieler rein.

• Neben der Lebensanzeige des Gegners lässt sich der jeweilige Level erkennen. Es gilt die gleiche Einteilung wie bei den Auftragsfarben. Bei Biestern mit „???" suchen Sie bitte schnellstens das Weite.

• Nehmen Sie einen Gegner aufs Korn, färbt sich dessen Namensanzeige rot und gilt als von Ihnen markiert. Die Monster anderer Spieler besitzen eine graue Farbzeichnung. Hinweis: Schlagen Sie NIE auf fremde Monster, außer Sie werden um Hilfe gebeten.

• Während normale Biester einfach dumm sterben, stellen sich humanoide Gegner schlauer an. Kurz vorm Abnippeln laufen die Schergen weg. Unglücklicherweise zu ihren Freunden, die daraufhin zu Ihnen rennen. Seien Sie also gewappnet.

Objekte der Begierde!

• Gebrauchsgegenstände unterscheiden sich durch Farbdifferenzierung:
Grau: Den Schund kann nur der Händler gebrauchen.
Weiß: Kann für Handwerk verwendet werden.
Grün: Meist Edelsteine, die ebenfalls die Handwerker erfreuen.
Rüstungen und Waffen besitzen ebenfalls einen Farbcode:
Grau: Ab zum Händler, sofern Sie etwas Besseres tragen.
Weiß: Keine besonderen Eigenschaften.
Grün: Magisch. Verbessert Attribute.
Blau: Seltene, wertvolle Ausrüstung.
Lila: Sehr seltene, begehrte Ausrüstung.

• Alle grünen und besseren Ausrüstungsgegenstände besitzen zudem zwei unterschiedliche Kennzeichnungen: „Bindet sich beim Ausrüsten" und „Bindet sich beim Aufheben". Sobald Sie Ersteres am Leib tragen, ist der Gegenstand „seelengebunden" und kann nicht mehr an andere Spieler, jedoch an den Händler verkauft werden. Bei Letzterem tritt dieser Zustand beim Aufheben ein. Also in einer Gruppe nicht direkt losgrapschen, sonst gibt's Ärger mit den Mitstreitern. Durch Aufträge erhaltene Gegenstände sind grundsätzlich seelengebunden.



ELITE-GEGNER Besonders starke Elite-Gegner erkennt man an ihrem verzierten Symbol (oben links).

MEINS ... Wenn man ein Monster als Erster angreift, ist dessen Symbol (rechts) farbig.



... DEINS Graue Monster-Symbole (rechts) bedeuten: Finger weg, dieses Monster wird schon angegriffen.

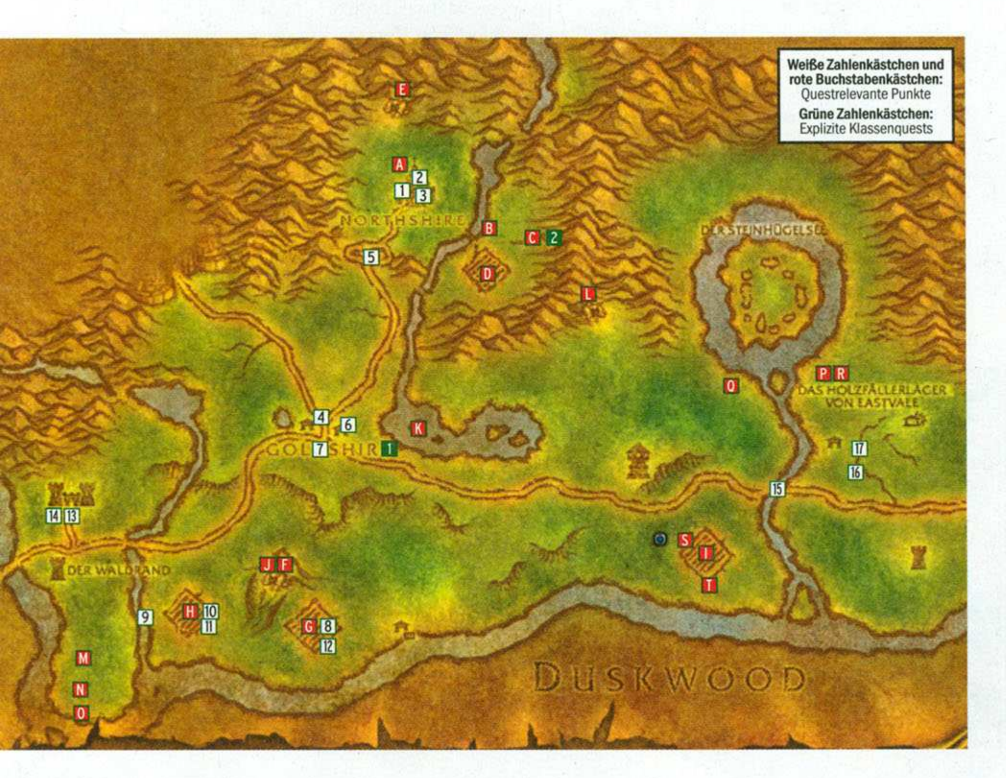

SIE HABEN POST Vor jeder Taverne sind Briefkästen postiert, an denen Sie Post versenden und empfangen.

Menschen

Angesichts der enormen Menge an Aufträgen wird Ihnen im Wald von Elwynn schnell schwindelig. Folgen Sie unseren Hinweisen und Ihr Kopf bleibt klar.

1. Deputy Willem (1) schickt Sie in die Abtei zu Marschall McBride. Zehn Kobolde im Norden (A) müssen dran glauben.
2. Der Jäger Eagan Peltskinner (2) wünscht acht Stücke Wolfsfleisch. Die Heuler sind überall.
3. Auf der Liste von McBride stehen nun zehn Kobold-Tagelöhner weiter nördlich.
4. Die Diebe (B) im Südwesten machen Stunk. Besorgen Sie für Willem zwölf Kopftücher sowie den Kopf des Anführers Garrik (C). Auftrag 5 ist gleich nebenan.
5. Willem schickt Sie zu Milly Osworth (3). Die Banditen haben ihre Weintrauben-Ernte in Beschlag genommen. Sammeln Sie acht der Kisten auf dem östlichen Feld (D).
6. Nach der Bergungsaktion schickt Milly Sie mit Trauben zu Bruder Neals in die Abtei.
7. McBride will's wissen: Erledigen Sie zwölf Kobold-Hilfsarbeiter in der Mine (E) im Norden. Anschließend geht's mit einer Nachricht für Dughan (4) nach Goldshire.
8. Auf dem Weg begegnen Sie Falkhaan Isenstrider (5), der Ihnen Goldshires Taverne empfiehlt. Sprechen Sie dort mit Wirt Parley. Ruhestein umstellen!
9. William Pestle (6) im Gasthaus verlangt acht Kerzen der Kobolde. Verbinden Sie diesen Job mit den Aufträgen 10 und 11 und 16.
10. Marschall Dughan liest die Nachricht und schickt Sie in die Fargodeep-Mine (F) im Süden.
11. Remy (7) sucht Goldstaub. Das kostbare Pulver tragen die Kobolde bei sich.
12. Südlich der Mine liegt die Maclure-Farm (G). Maybell (8) leidet unter Liebeskummer. Übergeben Sie ihre Nachricht an Tommy Joe Stonefield (9) am Flussufer im Westen.
13. Tommy braucht Rat und schickt Sie zu seiner Oma (10) auf der Stonefield-Farm (H) weiter westlich. Das Mütterchen verweist Sie an William Pestle in Goldshire. Holen Sie vor der Abreise Aufträge 14 und 15.
14. Mutter Stonefield will Prinzessin (I), das preisgekrönte Schwein der Brackwell-Farm, tot sehen. Der Auftrag kann erst einmal warten.
15. Tantchen Bernice (11) sucht ihre Halskette. Billy (12) auf der Maclure-Farm redet nicht ohne Pastete im Bauch. Die stellt Ihnen Bernice aus Schweinefleisch her. Billy deutet zur Fargodeep-Mine.
16. Im hinteren Bereich der Mine steckt Goldzahn (J) mitsamt Halskette. Gleichzeitig erleichtern Sie die anderen Kobolde um Goldstaub und Kerzen und erkunden zudem das Verlies.
17. William Pestle will einen Trank für die Verliebten brauen, der Kristalltangwedel der Murlocs (K) am See im Osten erfordert. Das Gebräu übergeben Sie Maybell.
18. Marschall Dughan schickt Sie zu Erkundungszwecken in die Jasperlode-Mine (L) im Nordosten.
19. Ab in den Westen: Von Dughan erfahren Sie, dass Deputy Rainer (13) Ihre Hilfe braucht. Er begehrt acht Bänder der Gnolle (M) im Süden. Auftrag 20 führt in die gleiche Richtung.
20. Das Schild (14) am Eingang der Garnison warnt vor Hogger (N). Für den Kampf sollten Sie sich einige Mitstreiter besorgen.
21. In dieser Region finden Sie auch Gruff Swiftbite (O). Er besitzt oftmals eine Notiz, die andere Gegner nur selten mit sich führen. Marschall Dughan ruft nach Erhalt zur Ringjagd auf, die Sie etwas verschieben.
22. Remy steckt Ihnen, dass Dughan Sie sprechen will. Für Wache Thomas (15) im Osten sollen acht Murlocs (P) ihre Haut lassen. Diese Aufgabe lässt sich mit Auftrag 23 verbinden.
23. Thomas bangt um die verschwundenen Wächter Rolf und Malakai. Folgen Sie dem Flusslauf in nördlicher Richtung bis zum Steinhügelsee. Hinweis Nr. 1 (Q) entdecken Sie am südwestlichen Ufer. Der zweite Hinweis (R) steckt im Murloc-Lager auf der östlichen Seite.
24. Bevor Sie die dritte Aufgabe beginnen, überbringen Sie Dughan den Bericht. Dieser gibt Ihnen eine Nachricht für Sara (16) im Holzfällerlager im Osten mit.
25. Vor dem Schwatz mit Sara statten Sie Lagerchefin Raelen (17) einen Besuch ab. Unter den Bäumen nördlich lesen Sie acht Holzbündel auf.
26. Hier können Sie auch gleich für Thomas die acht Waldbären und zehn Streuner schnetzeln.
27. Sara Timberlain steckt im südlichsten Haus des Lagers. Die Dame will sechs Stirnbänder der Kürbisdiebe (S). Auf der Farm südöstlich der Brücke treiben die Ganoven ihr Unwesen.
28. Das Schwein für Auftrag 14 macht sich hier ebenfalls breit. Vorsicht: Die zwei Ferkel kämpfen mit.
29. Im kleineren der beiden Häuser erblicken Sie Morgan den Sammler (T). Um den Ring für Dughan zu ergattern, brauchen Sie Unterstützung. Morgan hat gefährliche Freunde.

Langsam, aber sicher können Sie sich auch in die Hauptstadt der Menschen wagen, schließlich haben Sie bereits genügend Erfahrung gesammelt.



Zusätzliche Arbeit für Ihre Klasse ...

Als Krieger, Priester, Magier, Hexenmeister, Dieb oder Paladin überreicht Ihnen Marshal McBride eine Nachricht. Kurzer Blick ins Inventar, Rechtsklick drauf und ab zum Ausbilder.

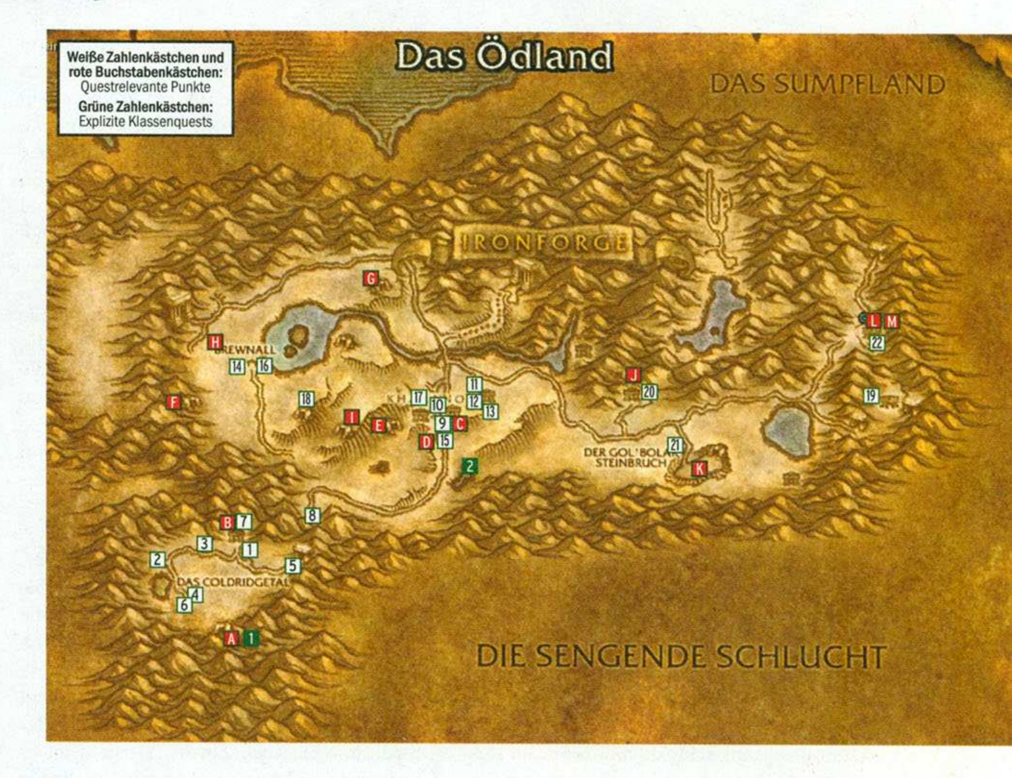
Priester: Mit Level 5 ruft Ausbilderin Anette. Im oberen Stockwerk der Taverne in Goldshire benötigt Priesterin Josette Ihre Hilfe. Laufen Sie in östlicher Richtung zum See, um dort Wächter Roberts (1) mit Heilung und einem Stärkungszauber zu versorgen.

Priester: Bonus-Heilspruch gefällig? Mit Level 10 sollten Sie Josette einen Besuch abstatten und anschließend zur Hochpriesterin Laurena in der Kathedrale in Stormwind tigern.

Hexenmeister: Drusilla La Salle wurde bestohlen. Suchen Sie das Zelt der Banditen (2) im östlichsten Bereich der Region nach dem Buch ab. Schon winkt Ihnen ein Wichtel.

Gnome/Zwerge

Mit ihrer Größe haben es Zwerge und Gnome nicht leicht. Lesen Sie hier, wie Sie sich trotzdem spielend im unübersichtlichen Dun Morogh zurechtzufinden.



1. Leichter Anfang: Sten Stoutarm (1) will acht Stücke Wolfsfleisch. Die Biester laufen rings umher.
2. Berufswunsch Postbote? Sie sollen Talin Keeneye (2) im Westen einige Briefe von Sten überbringen.
3. Auf dem Weg zu Talin erledigen Sie nebenbei einige Rockjaw-Troggs für Balir Frosthammer (3).
4. Kaum geben Sie die Briefe an Talin, steckt dieser Ihnen ein Päckchen für Grelin Whitebeard (4) zu. Sie finden ihn am Ende der Straße im Südosten. Nehmen Sie auch Auftrag 5 an.
5. Talin möchte zwölf Klippeneber tot sehen. Das Wild lauert am Straßenrand.
6. Grelin wurde von den Trollen (A) in den südlichen Höhlen bestohlen. Entreißen Sie sein Tagebuch aus Grik'Nirs Fängen und erlegen Sie zudem 14 Trollwelpen.
7. Wieder ein Laufjob: Grelin schickt Sie mit einer Nachricht zu Talos (5), der Sie vor dem Tunnel im Osten erwartet. Schnappen Sie sich vorher Auftrag 8.
8. Nori Pridedrift (6) gibt Ihnen eine heiße Brühe für Durnan Furcutter (B). Weil es kalt nicht schmeckt, müssen Sie innerhalb von fünf Minuten in Anvilmar sein. Den leeren Becher will Nori wieder.
9. Felix Whindlebolt (7) hat drei Kisten bei der Troll-Höhle (a) im Süden vergessen. Bringen Sie ihm das Zeug.
10. Ab in den Tunnel und durchrennen. Die Monster geben die Verfolgung schnell auf. Am Ausgang reicht Ihnen Hands Springsprocket (8) eine Lieferung für Tannok Frosthammer (C) in Kharanos. Ruhestein in der Taverne binden!
11. Vor dem Gasthaus gelüstet es Ragnar Thunderbrew (9) nach sechs Eberrippen und einem Malzbier. Die Eber lungern rund ums Dorf. Das Bier gibt's in der Taverne hinter ihm.
12. Tharek Blackstone (10) bittet Sie, Beldin Steelgrills Werkzeuge aus einem Laden im Nordosten zu holen.
13. Der Kurier von Loslor Rudge (11) wurde überfallen. Finden Sie die gestohlene Munition (d) im Süden. Hengar Rumbleshot wartet im Südwesten darauf.
14. Pilot Bellowfiz (12) will auf die Reise. Er braucht vier Stücke Eberfleisch und zwei Bärenfelle. Die Tiere erledigen Sie südlich des Dorfes.
15. Pilot Stonegear (13) benötigt für seine Maschine acht Wendigo-Mähnen. Die Kreaturen (E) lungern westlich von Kharanos.
16. Besorgen Sie Bellowfiz ein Fass Bier von Rejold Barleybrew (14) in Brewnall. Der Kerl haust im Lager am westlichen Seeufer. Vor der Wanderung Auftrag 17 mitnehmen.
17. Senir Whitebeard (15) ist neugierig. Sie sollen für ihn die Troll-Höhle (F) südlich von Brewnall erkunden.
18. Rejold fehlt die Ruhe zum Brauen. Verjagen Sie Schneeleoparden, Klippeneberältere und Eisklauenbären rund ums Lager. Anschließend ist das Bier fertig. Schnappen Sie sich vor derAbreise Aufträge 19 und 20.
19. Der Traum vom perfekten Bier: Rejold benötigt sechs Portionen Schimmerkraut, das Sie nordöstlich des Teichs bei den Trollen in Schimmerridge (G) finden.
20. Für Marleth Thunderbrew (16) sollen Sie ein Fass aus der Taverne in Kharanos entwenden, ohne dass es jemand spitzkriegt. So geht's: Kaufen Sie ein Fass in Brewnall und begeben Sie sich in die Taverne. Am Tresen bestellen Sie ein Malzbier, mit dem Sie den Wächter im Keller ablenken. Nun flink die Fässer austauschen.
21. Vor dem Marsch gen Brewnall sprechen Sie kurz mit Tharek und schnappen sich zudem Auftrag 22.
22. Razzle Sprysprocket (17) – im Westen des Dorfs unter einer Erdkuppe – bastelt an einer Erfindung. Allerdings fehlen ihm einige Werkzeuge und Materialien. Die Lebra-Gnome (H) nördlich von Brewnall tragen diese mit sich.
23. In einer Höhle südlich von Brewnall treffen Sie auf Tundra MacGrann (18). Der alte Eisbart hat ihm eine Kiste mit getrocknetem Fleisch gestohlen. Das gute Stück (I) befindet sich in der Höhle südöstlich.
24. Das Wunder-Bier von Rejold ist fertig. Sein Bruder Barleybrew (19) in den südlichen Wachtürmen soll es als Erster kosten.
25. Die Amberstill Ranch (20) liegt auf dem Weg dorthin. Oberhalb der Farm lauert das Monster Vagash (J) in einer Berghöhle. Strecken Sie das Untier für Rudra nieder.
26. Großknecht Stonebrow (21) beim Gol'Bolar Steinbruch ärgert sich über die Anwesenheit der Rockjaw-Skullthumper (K). Legen Sie sechs davon um.
27. Mori Hildelve ist verschwunden. Helfen Sie Pilot Hammerfoot (22) bei der Suche in den nahe gelegenen Hügeln.
28. Eine verstümmelte Leiche (L) gibt Auskunft über den Verbleib von Mori. Die beiliegende Notiz bittet um Vergeltung. Töten Sie Mangeclaw (M) und übergeben Sie dessen Kralle an Hammerfoot.
29. Holen Sie sich den Auftrag von Senir Whitebeard in Kharanos und ab geht's zur Hauptstadt.

In Ironforge erhalten Sie weitere, schwierigere Aufgaben. Zur besseren Übersicht werfen Sie einfach einen Blick auf die Übersichtskarte.

Zusätzliche Arbeit für Ihre Klasse ...

Als Hexenmeister, Dieb, Magier, Priester, Krieger oder Jäger finden Sie nach einem Gespräch mit Sten Stoutarm entweder eine Rune oder ein Memorandum in Ihrem Beutel. Rechtsklick drauf und beim Ausbilder abgeben.

Hexenmeister: Wichtel gefällig? Aus der Höhle im Südwesten (1) angeln Sie drei Feder-Glücksbringer für Ihren Ausbilder Almar Grimm in Anvilmar.

Priester: Zeigen Sie, was in Ihnen steckt. Ausbilder Branstock Khalder verweist Sie mit Level 5 zu seinem Kollegen Maxan Anvol in Kharanos. Suchen Sie südlich der Stadt nach Bergsteiger Dolf (2), dem Sie eine Packung Lebensenergie und zusätzliche Ausdauer verpassen.

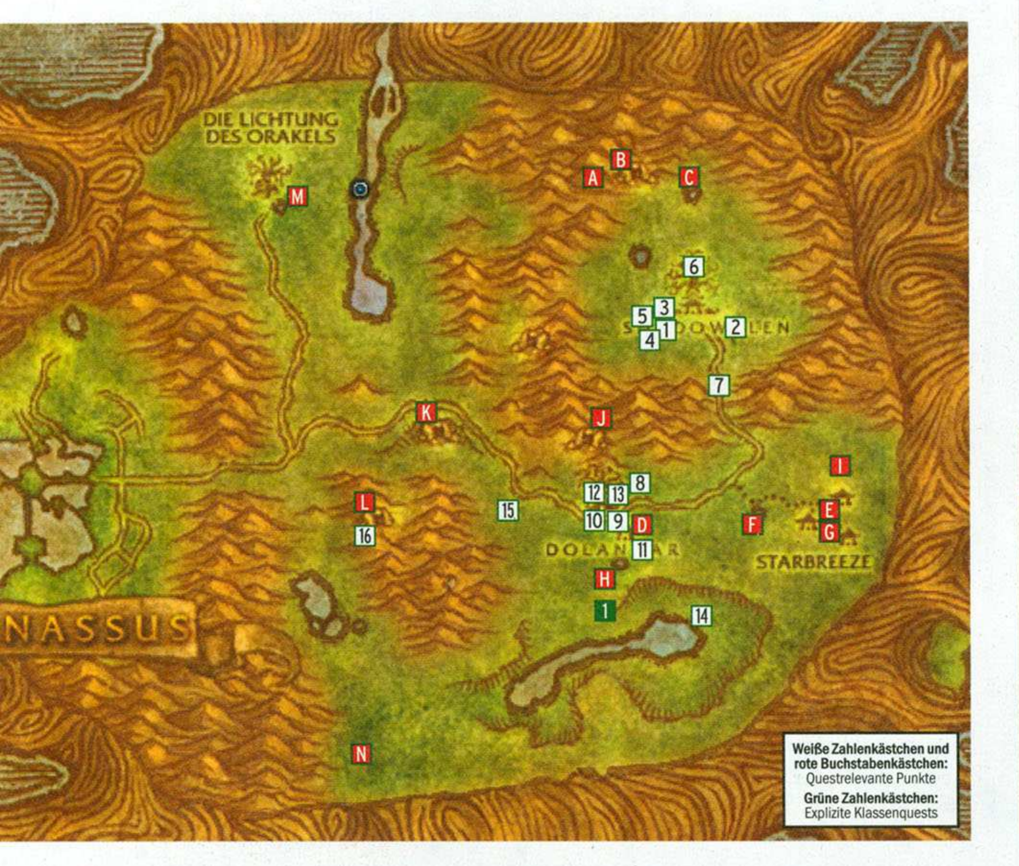


Teldrassil

Damit Sie bei den naturverbundenen Nachtelfen den Wald vor lauter Bäumen nicht aus den Augen verlieren, helfen wir Ihnen bis zur Hauptstadt Darnassus.

1. Der erste Auftrag springt Ihnen förmlich ins Gesicht. Konservator Ilthalaine will (1), dass Sie sieben junge Nachtsäbler und vier junge Disteleber beseitigen. Die Tierchen finden Sie rund um Shadowglen.
2. Ilthalaine beschert auch Aufgabe Nr. 2. Diesmal müssen je sieben räudige Nachtsäbler und Disteleber dran glauben.
3. Die Köchin Dirania Silvershine (2) vermisst ihren Freund Iverron (A). Der Bursche steckt irgendwo bei einer Höhle. Bevor Sie sich auf die Suche begeben, sprechen Sie mit dem Druiden Melithar Staghelm (3).
4. Melithar schickt Sie zur Dryade Tarindrella (4). Die Dame benötigt acht Einheiten Teufelsmoos von den Grell im Norden.
5. Westlich der Spinnenhöhle (B) führt ein kleiner Pfad den Berg hoch. Dort liegt der vermisste Iverron. Der arme Kerl wurde von einer Spinne gebissen und braucht ein Gegenmittel. Dirania kann's brauen.
6. Für den Trank schickt Dirania Sie auf Zutatensuche. Bevor Sie loslaufen, machen Sie einen kurzen Abstecher zu Gilshalan Windwalker (5).
7. Gilshalan braucht zehn Giftstoffbeutel. Bei den Bewohnern der Spinnenhöhle werden Sie fündig! Zutaten für Diranias Trank gibt's ebenfalls: Pilze der Grell und Webwood-Sekret der Spinnen. Die Lilien finden Sie rund um den Teich.
8. Der fertige Trank muss nun innerhalb von fünf Minuten zu Iverron. Sprechen Sie noch schnell mit Gilshalan, der ein Webwood-Ei sucht. Sobald Iverron den Trunk intus hat, werfen Sie einen Blick in die Spinnenhöhle.
9. Gilshalan beschert die letzte Aufgabe in Shadowglen. Sie sollen im Baum Aldrassil mit Tenaron Stormgrip (6) plaudern. Dieser schickt Sie zum Wasserholen an einen Mondbrunnen im Norden (C).
10. Auf dem Weg nach Dolanaar treffen Sie auf Porthannius (7), der Ihnen eine Lieferung für den Wirt Keldamyr (D) mitgibt. Für alle Fälle wählen Sie die Gaststätte als Ihr neues Heim aus.
11. Etwas außerhalb des Dorfes wartet Zenn Foulhoof (8). Er braucht je drei Nachtsäblerzähne, Eulenfedern und Spinnenseide. Südlich von ihm werden Sie fündig.
12. In Dolanaar benötigen gleich fünf Personen Ihre Hilfe. Vier davon schicken Sie Richtung Starbreeze. Athridas Bearmantle (9) vermisst seinen Freund Gaerolas Talvethren (E), der sich in einem der Häuser versteckt. Corithas Moonrage (10) benötigt Wasser aus dem Brunnen am Eingang der Siedlung (F). Koch Zarrin (11) gelüstet es nach sieben kleinen Spinnenbeinen, die Sie auf dem Weg nach Starbreeze von ihren Trägern schnippeln. Tallonkai Swiftroot (12) sucht seinen Traumfänger. Das schmucke Stück verbirgt sich in einem Kleiderschrank (G) in Starbreeze.
13. Noch mehr Wasser für Corithas Moonrage. Diesmal aus dem westlichen Brunnen (H).
14. Tallonkai Swiftroot heuert Sie für ein Schnetzelfest an. Auftrag Nr. 1: Sieben Gnarlpine-Mystiker müssen dran glauben sowie der Obermotz Ferocitas, der ein Juwel bei sich trägt. Sie finden die Schergen östlich von Starbreeze (I). Auftrag Nr. 2: Enthaupten Sie Melenas (J). Im Norden hinter Dolanaar befindet sich der Höhleneingang.
15. Syral Bladeleaf (13) in Dolanaar hält zwei Jobs parat: Sie sollen ihren Freund Denalan (14) besuchen und – sofern Sie dieses Handwerk beherrschen – einige Tränke brauen.
16. Denalan haust in der Nähe des Al'Almeth-Sees. Der Einsiedler will erst acht Samenkörner, dann zwölf Schösslinge der Timberlinge. Sie finden beides rund um den See.
17. Westlich von Dolanaar treffen Sie auf die Mondpriesterin Amara (15). Sie sollen drei Teufelszapfen unter den Bäumen aufsammeln und Zenn Foulhoof übergeben. Als zweiten Auftrag müssen sechs Gnarlpine-Wegelagerer (K) ins Gras beißen. Folgen Sie der Straße, bis Sie die Höhle von Ban'ethil sehen.
18. Athridas Bearmantle winkt mit einem neuen Job. Vier Relikte warten in der Höhle von Ban'ethil (L) auf Sie. Nehmen Sie sich vor den Monstern in Acht!
19. In selbiger Höhle steckt auch ein ratzender Druide namens Oben Rageclaw (16). Er benötigt einen Schamanen-Zauber, um aus seinem Dämmerzustand zu erwachen. Diesen erhalten Sie durchs Schamanen-Meucheln.
20. Corithas Moonrage ruft wieder zum emsigen Wassersammeln auf. Der nunmehr dritte Feuchtspender befindet sich bei der Lichtung des Orakels (M). Vorsicht: In der Nähe hausen gefährliche Harpyien.
21. Um wahlweise eine nette Axt oder einen Hammer zu erhalten, müssen Sie den Fiesewicht Ursal (N) für Athridas Bearmantle erlegen. Das Biest hält sich südwestlich im Gebiet der Gnarlpines auf.

Ihre Reise setzen Sie in die Hauptstadt Darnassus fort. Auf der übersichtlichen Karte dieser Stadt finden Sie alle Nichtspielercharaktere eingezeichnet. Verlauf ist also unmöglich.



Zusätzliche Arbeit für Ihre Klasse ...

Falls Sie Dieb, Priester, Druide, Jäger oder Krieger sind, finden Sie nach dem ersten Gespräch mit Iltalaine ein Siegel in Ihrem Inventar. Ihr Ausbilder wartet schon drauf.

Priester: Mit Level 5 schickt Sie Ihre Ausbilderin Shanda zu einem Schwätzchen mit Laurna Morninglight nach Dolanaar. Kaum eingetroffen, geht's auf die Suche nach Shaya (1). Die Kriegerin ist verwundet und lechzt nach Ihrer Heilkunst und einem Stärkungsspruch südlich der Siedlung. Zum Lohn winkt eine neue Robe.

Orks/Trolle

Hier schickt man Sie buchstäblich in die Wüste. Kein Grund, den Kopf in den Sand zu stecken. Die Tipps bringen Sie sicher zur Hauptstadt Orgrimmar.

1. Ihre erste Aufgabe ist einfach: Kaltuk schickt Sie zu Gornek (1) im Westen des Lagers.
2. Töten Sie zehn scheckige Eber für Gornek. Sie können die Tiere schwer übersehen.
3. Als Nächstes braucht Gornek zehn Skorpid-Schwänze. Die Träger tummeln sich zuhauf im Nordwesten.
4. Zureetha Fargaze (2) will zwölf üble Familiare (A) tot sehen, die sich im Norden aufhalten. Nehmen Sie gleich Auftrag 5 mit.
5. Im Osten des Lagers finden Sie Galgar. Sie sollen für ihn zehn Kaktusäpfel pflücken.
6. Im Norden treffen Sie auch auf den verletzten Troll Hana'Zua (3). Er bittet Sie, seinen Widersacher Skorpid Sarkoth (B) zu erledigen. Das Viech lauert auf dem Plateau südlich. Nach Sarkoths Ableben erstatten Sie bei Gormek Bericht.
7. Im Süden des Lagers steht Großknecht Thazz'Ril (4). Mit seinem Knüppel sollen Sie fünf faule Peons auf die Beine bringen. Einfach auf die Schnarchnasen zielen und den Knüppel drücken.
8. Für Thazz'Rils zweite Aufgabe werfen Sie einen Blick in die Höhle (C) im Norden. Dummerweise hat er seine Hacke im Mittelteil des Baus vergessen. Sparen Sie sich doppelte Rennerei und nehmen Sie gleich Auftrag 9 mit.
9. Zureetha giert nach einem Schmuckstück aus der Höhle – dem Burningblade-Medallion. Kleiner Tipp: Folgen Sie der äußeren Tunnelschleife. Im Anschluß schickt Sie Zureetha gen Osten ins Dorf Sen'Jin (D).
10. Hier werden Sie so schnell nicht arbeitslos: Meister Gadrin (5) in Sen'Jin schickt Sie zu den Echo-Inseln. Dort sollen Sie verhexte Trolle, Voodoo-Trolle und den Anführer Zalazane (E) eliminieren. Auf einer Erhebung im Lager finden Sie Minshinas Schädel. Den Trip Richtung Razor Hill heben Sie für später auf. Aufgepasst: Auftrag 13 vor der Wattwanderung einsacken.
11. Für Meister Vornal (6) erlegen Sie an der Küste einige Makruras und Kriecher (F), bis Sie vier Augen und acht Phiolen Schleim erhalten.
12. Vel'rin Fang (7) will vier Pelze der Durotar-Tiger. Die Großkatzen jagen Sie auf den Echo-Inseln.
13. Etwas außerhalb des Dorfes wartet Lar Prowltusk (8) mit einer Aufgabe für Sie. Im Westen befindet sich ein Kolkar-Lager (G). Dringen Sie dort ein und vernichten Sie drei Angriffspläne.
15. Auf dem Weg Richtung Razor Hill nehmen Sie einen Botenauftrag von Peon Ukor (9) für Wirt Grosk an.Nicht vergessen: Ruhestein umstellen.
16. Hin und her: Der Koch Torka (10) beordert Sie zurück auf die Echo-Inseln, um drei Schwanzpeitscher-Eier zu holen. Auf dem Weg dorthin können Sie schnell Auftrag 17 erledigen.
17. Gar'Thok (11) – im Aussichtsturm – heuert Sie für eine Säuberungsaktion an. In der Burg Tiragarde südlich müssen acht Kul Tiras Marinesoldaten und Matrosen sowie Lieutnant Benedict (H) zur Strecke gebracht werden. Mit dem erbeuteten Schlüssel öffnen Sie Benedicts Kiste am Ende eines Übergangs im oberen Teil der Burg. Melden Sie sich bei Gar'Thok.
18. Ein Tauchgang ist angesagt: Bei Gar'Thoks zweiter Aufgabe suchen Sie versunkene Schiffe (I) an der Küste nach drei Gnom-Werkzeugen ab.
19. Alle guten Dinge sind drei: Gar'Thoks nächstes Ziel führt Sie zur Razormane-Sippe (J) im Westen. Töten Sie je vier Späher, Schlachtwachen, Staubläufer und Stacheleber.
20. Mehr Sack gefällig? Halten Sie ein Schwätzchen mit Furl Scornbrow in Razor Hill, um einen Lederbeutel zu ergattern. Für das gute Stück benötigt er acht Fetzen Leinenstoff. Das Material tragen die Kul-Tiras-Schergen und die Kolkars mit sich.
21. Im Canyon nordwestlich des Dorfes haust der Hexenmeister Fizzle Darkstorm (K), dem Sie für Orgnil (12) die Krallen stutzen sollen. Suchen Sie sich am besten einige Mitstreiter.
22. Goblin Rezlak (13) am Straßenrand braucht dringend fünf Proviantsäcke. Sie werden in der näheren Umgebung bei den Harpyien (L) fündig.
23. Wer Essen mopst, muss dafür büßen: Rächen Sie Rezlak, indem Sie zwölf Dustwind-Wilde und acht Dustwind-Hexen (M) beseitigen.
24. Ihre letzte Aufgabe vor Orgrimmar ist recht traurig. Misha Tor'Kren (14) vermisst ihren Sohn Kron seit Tagen. Die Krokodile am Fluss im Westen (N) geben unfreiwillig Auskunft.

Nun sind Sie bereit für die Hauptstadt Orgrimmar, in der es drunter und drüber geht. Auf der ausführlichen Stadtkarte sind alle Nichtspielercharaktere für Sie vermerkt.

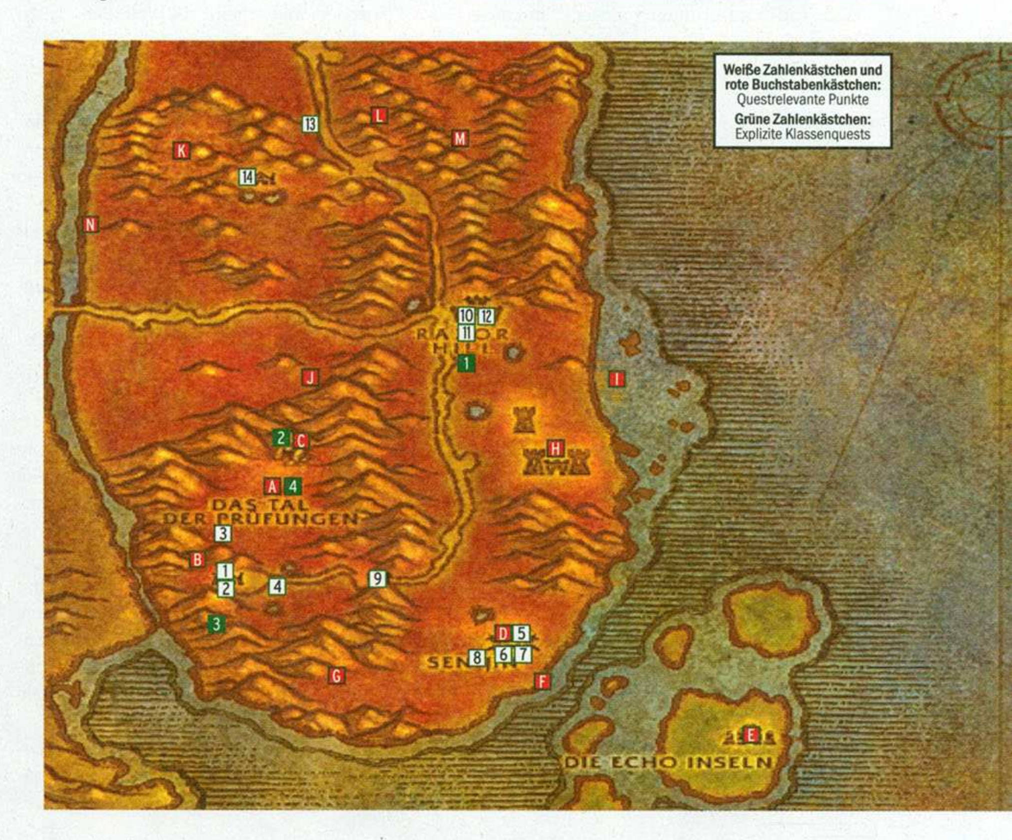
Zusätzliche Arbeit für Ihre Klasse ...

Für welche der Horden-Klassen Sie sich auch entscheiden, nach dem Schwatz mit Gornek wartet eine Nachricht auf Sie. Rechtsklick drauf und dann ab zum Ausbilder.

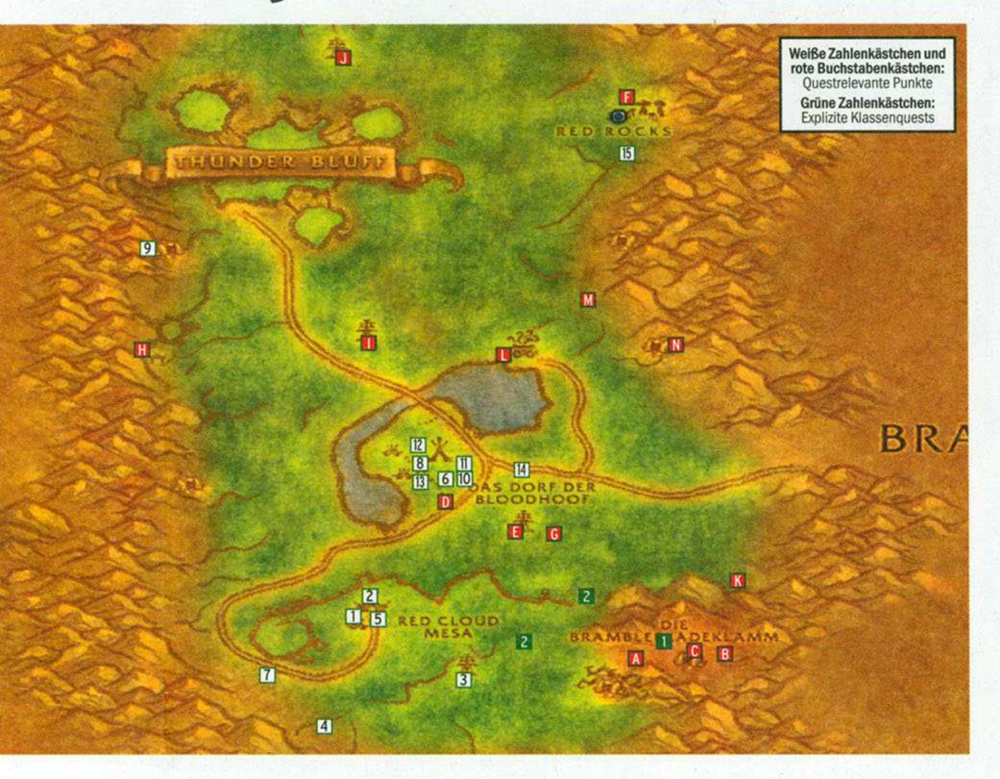
Priester: Sie sind schon Level 5? Dann ab zu Ausbilder Ken'Jai und anschließend zu Tai'Jin in Razor Hill. Grunzer Kor'Ja (1) südlich der Stadt braucht Ihre Heilkunst und einen Stärkungszauber.

Schamanen: Canaga Earthcaller bittet Sie ab Level 4, ihm zwei Hufe der Teufelspeitscher (2) aus der Höhle im Norden zu besorgen. Trinken Sie nun das Erd-Sapta und begeben sich zu einem versteckten Pfad (3) im Gebirge südwestlich des Lagers. Sprechen Sie mit dem Elementar-Geist und kehren Sie anschließend zu Canaga. Der Steinhautzauber und das Erd-Totem gehören Ihnen.

Hexenmeister: Ausbilder Ruzan braucht sechs Köpfe der üblen Familiaren (4). Schon erhalten Sie Ihren ersten Beschwörungs-Dämon.



Mulgore



Wie Sie mit den bulligen Tauren trotzdem eine gute Figur machen können, erfahren Sie in diesem Einsteiger-Bericht für das sonnige Mulgore.

1. Grull Hawkwind (1) winkt mit der ersten Aufgabe. Er braucht je sieben Ebenenschreiter-Federn und -Fleischstücke. Die straußenähnlichen Vögel finden Sie rings um das Lager.
2. Grull bittet Sie, eine Notiz zu Meela Dawnstrider zu bringen. Sie steckt in einem Zelt im Norden des Lagers.
3. Die Jagd geht weiter: Grull benötigt zehn Bergpumapelze. Die Viecher finden Sie im Osten.
4. Grull kriegt den Hals nicht voll: Diesmal braucht er je acht Kampfeberschnauzen und -flanken. Die Grunzer lauern im Osten.
5. Häuptling Hawkwind (2) sorgt sich um seine Großmutter. Neben dem Brunnen im Osten übergibt Ihnen die Oma (3) einen Wasserkrug für ihren Enkel.
6. Der Häuptling schickt Sie gen Süden zum Seher Graytongue (4) für den Ritus der Erdenmutter. Ihre erste Aufgabe – der Test der Stärke – führt Sie in den Bramblebladeklamm (A). Sie sollen zwölf Bristleback-Gürtel holen.
7. Sprechen Sie zuvor noch mit der Kriegerheldin Windfeather (5), die Sie ebenfalls gen Klamm schickt. Ihr Ziel: Der Bristleback-Häuptling Sharptusk (B) im hinteren Teil des Gebietes.
8. In einer Höhle im Süden der Klamm treffen Sie auf einen Quietscher (C). Murksen Sie ihn ab, erhalten Sie eine Karte, die Ihnen per Rechtsklick einen Auftrag erteilt. Zurück zum Häuptling.
9. Das Ritual geht weiter: Der Häuptling sendet Sie mit einem Totem ins Bloodhoof-Dorf (D), um dort mit Baine Bloodhoof (6) zu reden.
10. Auf dem Weg zum Dorf treffen Sie auf Antur Fallow (7). Er bittet Sie, einige Felle an den Wirt Kauth in Bloodhoof abzuliefern.
11. Baine Bloodhoof leitet Sie an Zarlman Two-Moons (8) weiter. Dieser benötigt zwei Quellsteine vom Winterhoof-Brunnen (E) und zwei Bernsteinkörner, die Sie unter Bäumen finden.
12. Zarlman übergibt Ihnen eine Schale Seher-Wasser, die Sie am Dorflagerfeuer leeren. In einer Vision erscheint ein Wolf, dem Sie zu einer Höhle im Nordwesten folgen. Seher Wiserunner (9) erwartet Sie am Ende der Reise.
13. Der Test der Weisheit steht bevor. Finden Sie den Vorfahrengeist (F) in den Red Rocks. Das Gebirge befindet sich östlich von Thunderbluff. Vorsicht, dort wimmelt es nur so von Monstern!
14. Harken Windtotem (10) bittet Sie um Hilfe. Westlich des Dorfes treffen Sie auf Sturzflieger, denen Sie flink acht der Kiele auszupfen sollen.
15. Baine Bloodhoof hat das Treiben der Palemane-Gnolle im Westen (G) von Mulgore satt. Nehmen Sie sich dieses Problems an, um Ihren Geldbeutel zu füllen.
16. Zwerge im Nordwesten (H) von Mulgore sind Baine ein Dorn im Auge. Sammeln Sie in der Grabungsstätte fünf Hacken und zerstören Sie selbige in der Zwergenschmiede. Dann zurück zu Baine.
17. Mull Thunderhorn (11) berichtet von drei vergifteten Brunnen. Um diese zu reinigen, benötigt er diverse Zutaten. Für den ersten Brunnen bringen Sie ihm sechs Präriewolftatzen und vier Ebenenschreiter-Krallen. Die Viecher hausen südlich des Dorfes.
18. Mit dem Reinigungs-Totem von Mull begeben Sie sich zum Winterhoof-Brunnen östlich des Dorfes. Vorsicht: Dort lauern Gegner.
19. Zur Säuberung des zweiten Brunnens braucht Mull sechs Pirscher- und Pumaklauen. Westlich und südlich des Dorfes lauern ganze Rudel.
20. Auf zur Reinigung – Teil 2! Der Thunderhorn-Brunnen (I) befindet sich im Norden Mulgores.
21. Für den letzten Brunnen sollen Sie acht Prärie-Alphawolfzähne zu Mull bringen. Auf die Pirsch gehen Sie im Norden der Region.
22. Schwingen Sie das Totem in Wischmob-Manier: Den Wildmane-Brunnen (J) finden Sie im Nordwesten.
23. Der besessene Ebenenschreiter Mazzranache hat Maur Raincaller (12) durch einen Biss vergiftet. Für das Gegenmittel benötigt er einige Zutaten. Die Tiere dafür finden Sie rund um das Dorf der Bloodhoof.
24. Ruul Eagletalon (13) fordert einen Beweis Ihrer Stärke. Bringen Sie ihm acht Klauen der Windfury Harpyien. Die Fliegeviecher hausen am Gebirgshang (K) südöstlich der Straße.
25. Der Wachmann Morin Cloudstalker (14) patrouilliert die Straße südöstlich des Dorfes. Sie sollen für ihn eine Kiste in den Überresten einer Karawane am nördlichen Strand des Sees (L) inspizieren. Ein Dokument kommt zum Vorschein.
26. Morin ist vom Inhalt des Dokuments entsetzt und schickt Sie zur Bergmine (M) nordöstlich der Karawane. Sechs Venture-Vorsteher und 14 Tagelöhner sollen ihr Leben lassen.
27. Morins Rachsucht kennt keine Grenzen: Diesmal muss Fizsprocket (N) dran glauben, der sich in der Bergmine östlich der Karawane aufhält.
28. Im Gebirge östlich von Thunderbluff treffen Sie auf Lorekeeper Raintotem (15). Um Platz für eine geplante Beerdigung zu schaffen, müssen Sie acht Bristleback-Eindringlinge beseitigen.

Ein beschwerlicher Weg, aber nun sind Sie für die Hauptstadt und die dort erhältlichen Aufträge bereit. Auf der ausführlichen Karte von Thunderbluff können Sie alle Nichtspielercharaktere nachschlagen.

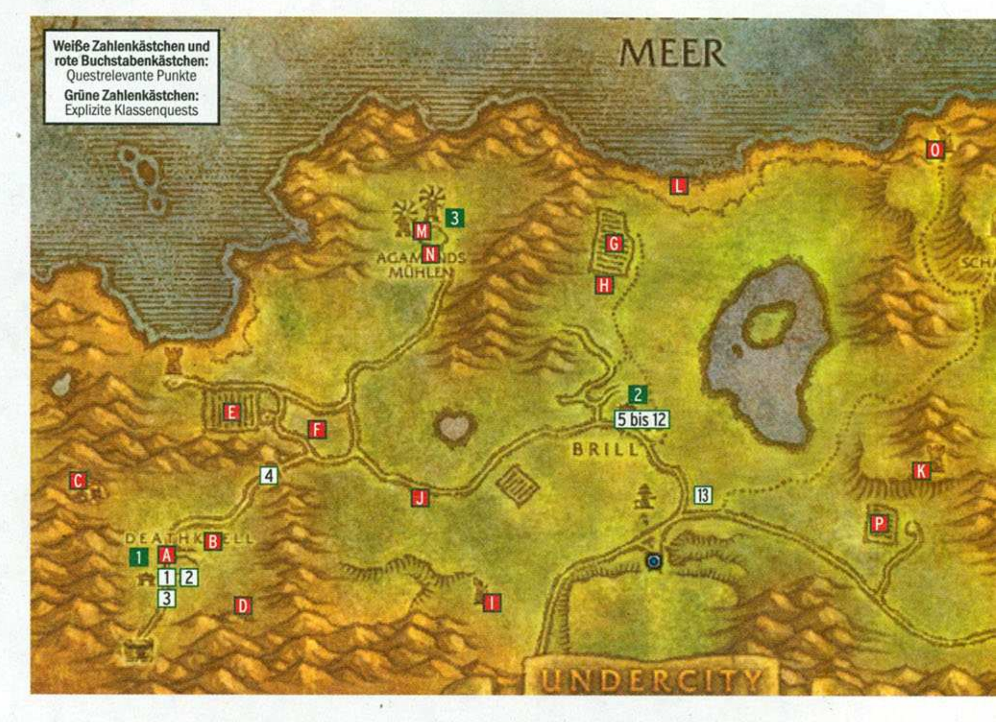
Zusätzliche Arbeit für Ihre Klasse ...

Als Krieger, Druide, Schamane oder Jäger finden Sie kurz nach dem Plausch mit Grull Hawkwind eine Notiz im Gepäck, die sich mit Rechtsklick in einen Auftrag verwandelt. Schnell zu Ihrem Ausbilder und Erfahrung einstreichen.

Schamane: Seherin Ravenfeather schickt Sie mit Level 4 in die Bramblebladeklamm, um dort den Bristleback-Schamanen (1) zwei Salben abzuluchsen. Trinken Sie anschließend das daraus hergestellte Erd-Sapta und begeben Sie sich zum Beschwörungsplatz im Osten (2). Vom Elementargeist erhalten Sie ein Stück Rohquarz, das Sie bei der Seherin gegen den Steinhautspruch und das Erdtotem eintauschen.

Tirisfal Glades

Selbst als Untoter kommt man in World of Warcraft nicht zur Ruhe. Wir verraten Ihnen, wo in diesem schattigen Gebiet die Knochen fliegen.



1. Direkt vor Ihnen steht der Totengräber Mordo. Er schickt Sie zu Sarvis (1), dem Schattenpriester in der Kirche von Deathknell.
2. Für Sarvis geht's zur Jagd: Erledigen Sie je acht hirnlose und elende Zombies. Die Kerle lauern überall.
3. Anschließend meucheln Sie für Sarvis zwölf Rattlecage-Skelette (A). Sie finden die Knochenmänner bei der Schmiede.
4. Novize Elreth (2) braucht je sechs Aasfressertatzen und Duskbat-Flügel. Hinter der Schmiede in Deathknell werden Sie fündig.
5. Elreth will Samuel Fipps (B) tot und auf dem Deathknell-Friedhof begraben sehen. Den Todeskandidaten treffen Sie nordöstlich des Dorfes.
6. Die Häuser des Dorfes beherbergen zahlreiche Warenkisten. Sammeln Sie sechs davon für die Todeswache Saltain ein.
7. Exekutor Arren (3) ruft zur Spinnenhatz. Die zehn jungen Spinnen finden Sie vor, die acht ausgewachsenen in der Höhle (C) im Nordwesten.
8. Bringen Sie Arren zwölf Armbinden von besiegten Konvertiten und Initianden (D) südöstlich des Dorfes.
9. Hier meucheln Sie auch im Anschluß Kurier Meven Korgal. Exekutor Zygand in Brill wartet auf die Dokumente.
10. Auf dem Weg nach Brill treffen Sie auf Cavin Montague (4), der Sie mit einem Botengang in die Taverne schickt. Bei Wirtin Renee stellen Sie den Ruhestein um.
11. Zygand (5) schickt Sie gen Westen. In der Nähe von Sollidens Farm (E) erledigen Sie zwölf scharlachrote Krieger. Hier nehmen Sie gleich die Aufträge 12 und 13 mit in Angriff.
12. Die Todeswache Simmer (6) schickt Sie zum Kürbisernten auf die Farm. Über das Gemüse freut sich Apotheker Johann.
13. Gordo (7) benötigt drei Büschel Düsterkraut (F) für Jungapotheker Holland. Das Gras finden Sie auf dem Weg zur Farm.
14. Holland (8) bittet Sie, zehn Verdammniskräuter (G) im Nordwesten zu pflücken. Aufgepasst: Hier lässt sich auch Auftrag 17 erledigen.
15. Todeswache Dillinger (9) will sieben eitrige Klauen. Die faulenden Toten und verheerten Kadaver (H) lauern westlich von Brill.
16. Sprechen Sie zuerst mit Coleman Farthing (10) – Auftrag 25 –, bevor Sie Dillingers nächsten Job in Angriff nehmen.
17. Im Obergeschoss der Taverne treffen Sie auf Gretchen Dedmar. Sie braucht große Duskbats und einen groben Faden vom Händler für eine Kutte. Aufpassen: Dieser Job lässt sich mit Auftrag 22 verbinden.
18. Die Todeswache Burgess (11) benötigt die Insignien scharlachroter Kreuzzügler (I) in der südwestlichen Region nähe Undercity. Hier können Sie auch gleich drei Missionäre und Zealots sowie Hauptmann Perrin für Zygand ins Jenseits befördern.
19. Von den Rothide-Grabräubern und –Bastarden in Garrens Schlupfwinkel (J) hat Magistrat Sevren (12) im Rathaus die Nase voll. Im Norden von Tirisfal Glades (TG) werden Sie fündig.
20. Der Magistrat benötigt einen aktuellen Bericht von Linnea (13) am östlichen Außenposten der Todeswachen.
21. Fünf scharlachrote Mönche und Hauptmann Vanchon (K) im Osten stehen nun auf Zygands Liste.
22. Apotheker Johann benötigt fünf Gefäße voll Darkhound-Blut. Die Biester tummeln sich rings um Brill.
23. Auf zur Nordküste (L). Johann verlangt fünf Vilefin-Schuppen. Besorgen Sie sich zuvor noch schnell Auftrag 24.
24. Neben der Rathaustür finden Sie ein Plakat. Gesucht wird ein Fiesewicht namens Madenauge. Der Verbrecher steckt in einem Haus im Norden.
25. Coleman Farthing hat zwei Aufgaben, die sich in Verbindung mit Auftrag 16 bei Agamands Mühlen (M) lösen lassen. Die Crackedskull- und Rattlecage-Soldaten sowie die Dunkelaugen-Knochenwerfer stecken im Nordwesten. Südlich der Mühlen erledigen Sie noch schnell Devin Agamand (N).
26. Zusatz-Auftrag: Wenn Sie Glück haben, finden Sie beim Knochenbrechen einen Brief von Thurman Agamand an Yvette Farthing in Brill, der sich per Rechtsklick in Ihr Aufgabenbuch schreibt.
27. Zygands letzter Auftrag steht an: Sie sollen Hauptmann Melrache (O) und seinen beiden Leibwächtern in den Turmruinen im Norden gegenübertreten.
28. Kurz bevor Sie endlich die Tore von Undercity passieren, sprechen Sie noch schnell mit Linnea. Acht Wandernde Geister und Blutende Schrecken auf Balnirs Hof (P) im Osten sollen zurück ins Nirwana.

Jetzt dürften Sie genug Erfahrung haben, um einen Ausflug in die Hauptstadt Undercity zu wagen. Auf der Karte finden Sie die wichtigsten NPCs (Nichtspielercharaktere), wie Ausbilder oder Händler.

Zusätzliche Arbeit für Ihre Klasse ...

Sie sind ein Hexenmeister, Dieb, Magier, Priester oder Krieger? Dann sollten Sie sich die von Mordo zugesteckte Schriftrolle in Ihrem Gepäck genauer betrachten. Beim Ausbilder locken nette Erfahrungspunkte im Tausch.

Hexenmeister: Venya Marthand bittet ab Level 3 zu einem Gespräch. Sie sollen drei Knochen der Rattlecage-Skelette (1) besorgen. Als Dankeschön lernen Sie, einen Wichtel zu beschwören.

Priester: Erreicht Ihr Alter Ego Level 5 schickt Sie Ihr Ausbilder Duesten zum dunklen Kleriker Beryl in Brill. Sie begeben sich auf die Suche nach der Todeswache Kel, den Sie im nördlichen Abschnitt des Friedhofes (2) antreffen. Benutzen Sie Ihren Heil- und Stärkungszauber.

Krieger: Mit Level 10 geht's zu Ausbilder Austil de Mon und anschließend zu Todeswache Dillinger. Im Norden von Brill öffnen Sie das Mausoleum per Schalter und treten Ulag entgegen. Jetzt schnell zu Coleman Farthing und dann Richtung Familiengruft (3)am nördlichen Ende der Agmand Mühlen. Entwenden Sie die Familien-Axt, das Schwert, den Dolch und den Hammer und kehren Sie zurück.



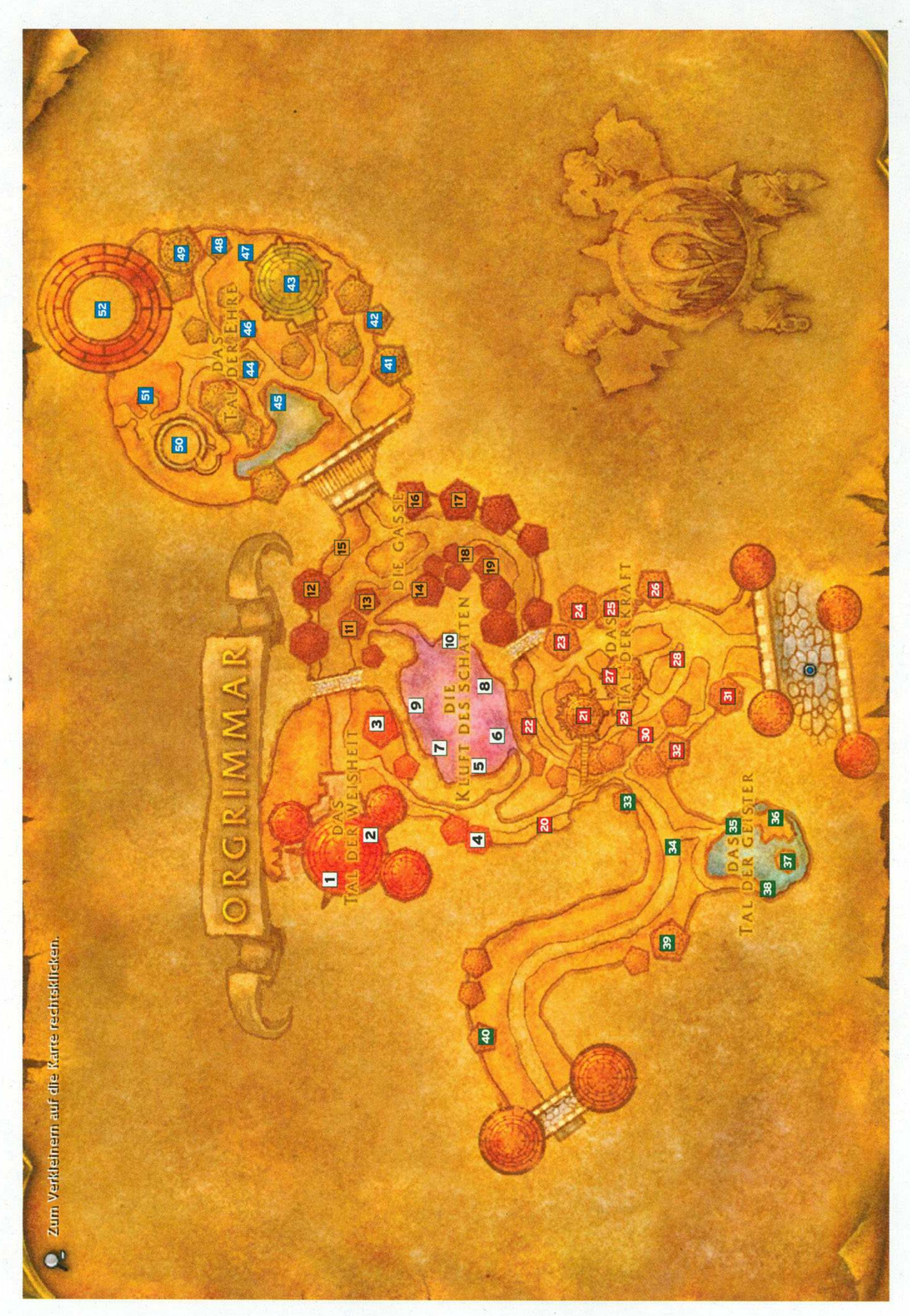

Tirisfal
Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
DIE RUINEN VON LORDAERON
DAS MAGIEVIERTEL
DAS SCHURKENVIERTEL
DAS KRIEGSVIERTEL
DAS APOTHEKARIUM
DIE KANALISATION
UNDERCITY

Undercity: Liste aller NPCs

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Abigail Sawyer	Bogenhändler	19
Adrian Bartlett	-	21
Aelthalyste	Priesterlehrer	14
Algernon	Alchimiebedarf	38
Allesandro Luca	Blaumond Dies- und Das	43
Alyssa Blaye	-	16
Anastasia Hartwell	Magielehrer	23
Andreas Hartwell	-	15
Andrew Brownell	-	30
Andron Gant	-	38
Angela Curthas	Kriegerlehrer	13
Anya Maulray	Stallmeister	6
Apotheker Keever	-	39
Apotheker Lycanus	-	(p) Umrundet 41
Apothekerin Katrina	-	(p) Apothekarium und Kanäle
Apothekerin Zinge	-	39
Apothekermeister Faranell	-	39
Archibald	Waffenmeister	18
Armand Cromwell	Angellehrer	28
Arthur Moore	Lederverarbeitungsexperte	37
Baltus Fowler	Kriegerlehrer	13
Bank		*1*
Basil Frye	Schmiedekunstgeselle	17
Benijah Fenner	Waffenhändler	18
Bewahrer Bel'dugur	-	44
Boyle	Brühschleimerhändler	41
Briefkasten		6
Brom Killian	Bergbaulehrer	19
Bruder Malach	-	15
Carendin Halgar	-	27
Carolyn Ward	Schurkenlehrer	33
Cedric Stumpel	-	(p) Schurkenv. und Kanäle
Charles Seaton	Klingenhändler	35
Chemiker Cuely	-	39
Chemiker Fuely	-	39
Chloe Curthas	-	15
Christoph Walker	Kriegerlehrer	13
Christopher Drakul	Gildenmeister	3
Dan Golthas	Ledergeselle	37
Daniel Bartlett	Gemischt- und Handwerksw.	5
Davitt Hickson	-	(p) Magieviertel und Kanäle
Doktor Herbert Halsey	Alchimiefachmann	39
Doktor Marsh	Alchimiebedarf	38
Doktor Martin Felben	Alchimiegesellenlehrer	39
Edrick Killian	-	(p) Kriegsviertel/Kanäle
Edward Remington	Gildenwams-Designer	3
Edward	-	15
Eldin Partridge	-	16
Eleanor Rusk	Gemischtwaren	8
Elizabeth Van Talen	Ingenieursbedarf	34
Estelle Gendry	-	34
Eunice Burch	Kochkunstlehrer	2
Ezekiel Graves	Giftverkäufer	35
Felicia Doan	Gemischt- und Handwerksw.	9
Francis Eliot	Waffenhändler	18
Franklin Lloyd	Ingenieurexperte	34
Fürstin Sylvanas Windrunner	Banshee-Königin	45
Ganoosh	-	40
Gasthaus		6
Gastwirt Norman	Gastwirt	6
Gefangene	-	39
Genevie Callow	-	9
Geoffrey Hartwell	Waffenhändler	18
Gerard Abernathy	-	20
Gillian Moore	Lederrüstungen	37
Godrick Farsan	Magielehrer	25
Gordon Wendham	Waffenhändler	11
Gothard Winslow	-	32
Graham Van Talen	Ingenieurgeselle	34
Gregory Charles	Schurkenlehrer	33
Hannah Akeley	Reagenzien	26
Helena Artwood	-	17
Hepzibah Sedgewick	-	(p) Schurkenviertel und Kanäle
James Van Brunt	Schmiedekunstexperte	17
Jeremiah Payson	Kakerlakenverkäufer	4
Jezelle Pruitt	-	21
Joanna Whitehall	-	20
Jonathan Chambers	Taschenverkäufer	37
Jorah Annison	-	31
Joseph Gregorian	Schneiderfachmann	29
Joseph Moore	Lederverarbeitungsbedarf	37
Josephine Lister	Schattengewebeschneiderm.	27
Kaal Soulereaper	Hexenmeisterlehrer	25
Kaelystia Hatebringer	Magielehrer	25
Katrina Alliestar	Kräuterkundelieferant	44
Killian Hagey	Kürschnerlehrer	37
Königl. Vorarbeiter Bauhaus	Undercity-Zählung	3
Künder Balthazad	-	(p) Kanäle, innerer Ring
Lauren Newcomb	Leichte Rüstungen	5
Lavinia Crowe	Verzauberkunstexperte	42
Leona Tharpe	-	20
Lexington Mortaim	Portallehrer	22
Lizbeth Cromwell	Angelbedarf	28
Louis Warren	Waffenhändler	11
Lucian Fenner	Schlossknackerlehrer	34
Lucille Castleton	Robenverkäufer	29
Luther Pickman	Hexenmeisterlehrer	25
Lysta Bancroft	-	15
Malcomb Wynn	Verzauberkunstgeselle	42
Marla Fowler	-	15
Martha Alliestar	Kräuterkundelehrer	44
Martha Strain	Dämonenausbilderin	25
Mary Erdras	Erste-Hilfe-Lehrer	36
Mattie Alred	-	(p) Kriegsviertel/Kanäle
Mennet Carkad	-	33
Merill Pleasance	Wamsverkäufer	3
Michael Garett	Fledermausführer	10
Miles Dexter	Schurkenlehrer	33
Millie Gregorian	Schneiderbedarf	29
Mirelle Tremayne	Schwere Rüstungen	17
Mortimer Montague	Bankier	1
Nathaniel Steenwick	Wurfwaffen	35
Nicholas Artwood	Schusswaffen	17
Ophelia Montague	Bankier	1
Oran Snakewrithe	-	30
Parqual Fintallas	-	41
Patrick Garrett	-	10
Pierce Shackleton	Magielehrer	25
Raleigh Andrean	Ex-Küchenchef	2
Randolph Montague	Bankier	1
ReginaldGrimsford	-	(p) Rundgang zwischen Magieviertel und Kanälen
Rhiannon Davis	Schneiderexperte	29
Richard Kerwin	Hexenmeisterlehrer	24
Richard Van Brunt	-	15
Riley Walker	-	15
Robert Gossom	-	15
Ronald Burch	Kochbedarf	2
Salazar Boch	Buchanbieter	31
Samantha Shackleton	-	30
Samuel Van Brunt	Schmiedebedarf	17
Sarah Killian	Bergbaugrundbedarf	19
Selina Pickman	-	(p) Rundgang zwischen Magieviertel und Kanälen
Sergeant Houser	-	16
Sergeant Rutgar	-	16
Sharlindra	-	45
Sheldon Von Croy	Stoffrüstung	29
Silas Zimmer	-	27
Sukkubus	Martha Strain	25
Susan Tillinghast	Überlebenskunstlehrer	(p) Schurkenviertel, rund um 35
Sydney Upton	Stabhändler	29
Tawny Grisette	Pilsverkäuferin	(p) Rund um 1
Thaddeus Webb	Zauberkunstbedarf	42
Theodore Griffs	-	39
Theresa Windsong	-	39
Theresa	Gerards Gedankensklave	(p) Pendelt zwischen 14 und 20
Thomas Mordan	Reagenzien	7
Timothy Weldorn	Schwere Rüstungen	12
Travis Bosk	-	16
Tyler	-	15
Varimathras	-	45
Vater Lankester	Priesterlehrer	14
Vater Lazarus	Priesterlehrer	14
Velora Nitely	-	12
Victor Bartholomew	-	21
Victor Ward	Schneidergeselle	29
Walter Ellingson	Schwere Rüstungen	12
William Montague	Bankier	1
Winifred Kerwin	-	21
Zane Bradford	Zauberstabverkäufer	29

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert




ORGRIMMAR
DAS TAL DER WEISHEIT
DIE KLUFT DES SCHATTEN
DIE GASSE
DAS TAL DER EHRE
DAS TAL DER KRAFT
DAS TAL DER GEISTER
Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.

Orgrimmar: Liste aller NPCs

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Amok	Erste-Hilfe-Lehrer	38
Aturk der Amboss	-	47
Asoran	Gemischtwaren	3
Auktionator Grimful	-	24
Auktionator Thathung	-	24
Auktionator Wabang	-	24
Auktionator	Kresky	24
Auktionshaus		24
Bank		27
Barkeeper Morag	-	25
Belgrom Rockmaul	-	vor 43
Borgosh Corebender	Waffenschmied	47
Borstan	Fleischverkäufer	(o) 19
Borya	Schneiderbedarf	17
Botschaft der Horde		32
Briefkasten		*neben* 23
Briefkasten		*vor* 27
Cazul	-	9
Craven Drok	-	(p) 5, Ausgang gegenüber, 8
Deino	Magielehrer	36
Doras	Windreitermeister	(o) 21
Doyo'da	-	25
Dan Droffers	Droffers und Sohn Bergungen	15
Dunkeldornen Lodge	-	36
Enyo	Magielehrer	36
Etrigg	-	1
Felika	Gemischtwaren	(p) Vor 12 bis 17
Galthuk	Zweihandwaffenhändler	49
Gan'rul Bloodeye	-	9
Garyl	Wamsverkäufer	32
Gasthaus	-	25
Gastwirtin Gyrshka	Gastwirt	25
Geister Lodge	-	35
Gest	Schurkenlehrer	5
Godan	Verzauberkunstexperte	11
Goma	-	25
Gorina	Bergbaugrundbedarf	44
Gotri	Taschenverkäufer	18
Grezz Razorfist	Kriegerlehrer	43
Grol'dar	Hexenmeisterlehrer	9
Grunzer Komak	-	28
Grunzer Mojka	-	vor 27
Hagrus	Reagenzien	9
Halle der Kriegerhelden		43
Hanashi	Waffenmeister	49
Handor	Tuch- und Lederrüstungen	16
Hexendoktorin Mau'ari	-	35
Holgar Stormaxe	-	draußen vor Südtor
Horthus	Reagenzienverkäufer	22
Jandi	Kräuterverkäufer	13
Jes'rimon	-	(o) 12
Jhag	Verzauberkunstexperte	11
Jin'sora	Bogenhändler	42
Kaja	Schusswaffen- und Munitionhändler	23
Kamari	Ledergeselle	16
Kandris Dreamseeker	Schamanenlehrer	2
Kareth	Klingenhändler	5
Karolek	Lederverarbeitungsexperte	16
Karus	Bankier	27
Katis	Zauberstabhändler	7
Keldran	-	40
Kelgruk Bloodaxe	Waffenmacher	49
Kildar	Wolfreitlehrer	51
Kiro	Kriegsharnische	41
Kithas	Zauberkunstbedarf	11
Koma	Bankier	27
Kor'geld	Alchimiebedarf	12
Kor'ghan	-	6
Kor'jus	Pilzverkäufer	8
Koru	Kolben- u. Stabverkäufer	(o) 49
Kozish	-	25
Krathok Moltenfist	-	47
Kriegsrufer Gorlach	-	(p) Westausgang und Kluft des Schatten
Kurgul	Dämonenausbilder	9
Lumak	Angellehrer	45
Magar	Schneiderexperte	17
Magenius	Reagenzienverkäufer	3
Makaru	Bergbaulehrer	44
Malton Droffers	Droffers und Sohn Bergungen	15
Maragus	Stabhändler	7
Mirket	Hexenmeisterlehrling	9
Morgum	Lederrüstungen	26
Nazgrel	Thralls Berater	1
Neeru Fireblade	-	8
Nogg	Ingenieurexperte	46
Ochse	-	47
Ogunaro Wolfrunner	Zwingermeister	51
Okothos Ironrager	Rüstungsschmied	47
Ollanus	Leichte Rüstungen	26
Olvia	Fleischverkäufer	30
Ormak Grimshot	Jägerlehrer	50
Ormok	Schurkenlehrer	5
Orokk Omosh	-	47
Pephredo	Magielehrer	36
Ragefireabgrund	Instanz 13+	10
Rekkul	Giftverkäufer	5
Rilli Greasygob	-	46
Ring der Ehre		52
Roxxik	Ingenieurfachmann	46
Sagorne Creststrider	Schamanenlehrer	2
Sana	Panzerrüstung	26
Sara Steelfury	Schmiedekunstfachmann	48
Sarlek	-	14
Sarok	-	25
Sayoc	Waffenmeister	49
Seam Firewarder	-	2
Sergeant Ba'sha	Rüstmeister für Zubehör	33
Shan'ti	Obstverkäufer	4
Shankys	Angelbedarf	45
Shayis Steelfury	Rüstungsmacher	47
Shentul	Schurkenlehrer	5
Shim'la	-	50
Shimra	Gemischtwaren	31
Shoma	Waffenverkäufer	49
Sian'dur	Jägerlehrer	50
Sian'tsu	Schamanenlehrer	2
Snang	Schneiderexperte	17
Snarl	Schmiedekunstexperte	47
Soran	Bankier	27
Sorek	Kriegerlehrer	43
Sovik	Ingenieurbedarf	46
Sukkubus	Diener von Kurgul	9
Sumi	Schmiedebedarf	48
Tamar	Lederverarbeitungsbedarf	16
Tamaro	-	14
Therzok	-	5
Thrall	Kriegshäuptling	1
Thund	Ingenieursgeselle	46
Thuul	Portallehrer	(o) 36
Thuwd	Kürschnerlehrer	16
Tor'phan	Tuch- und Lederrüstungen	17
Trak'gen	Gemischtwaren	31
Tumi	Schwere Rüstungen	48
Tür des Offiziers	-	33
Ug'thok	Schmiedekunstgeselle	47
Ukra'nor	Stabhändler	39
Ur'kyo	Priesterlehrer	37
Urtharo	Waffenhändler	29
Urtran Clanbringer	Gildenmeister	32
Uthel'nay	Magielehrer	36
Vol'jin	-	1
Whuut	Alchimiegeselle	12
X'yera	Priesterlehrer	(o) 37
Xan'tish	Natternverkäufer	(p) 34 und Westtor
Xao'tsu	Tierausbilder	50
Xen'to	Kochbedarf	(o) 19
Xon'cha	Stallmeister	51
Xor'juul	Jägerlehrer	50
Yelmak	Alchimieexperte	12
Zamja	Kochkunstlehrer	(o) 19
Zando'zan	Schlossknackerlehrer	5
Zankaja	-	20
Zayus	Hohepriester	(o) 37
Zazo	-	25
Zeal'aya	Kräuterkundelieferant	13
Zel'mak	Kriegerlehrer	43
Zendo'jian	Waffenverkäufer	49
Zevrost	Hexenmeisterlehrer	9
Zilzibin Drumlore	-	14
Zor Lonetree	Ältestenscharfseher	2




STORMWIND
BURG STORMWIND
DER ZWERGENDISTRIKT
DIE ALTSTADT
DER HANDELSDISTRIKT
DAS TAL DER HELDEN
DER KATHEDRALENPLATZ
DAS MAGIERVIERTEL
DER PARK
Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.

Stormwind: Liste aller NPCs

(o) Oben | (u) Unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Acolyte Dellis	-	74
Adair Gilroy	Librarian	74
Adam	-	(p) 21 und andere Stege
Aedis Brom	-	(p) Handelsviertel, 64
Agustus Moulaine	Panzerrüstungen	38
Akolyt Porena	-	(u) 7
Aldric Moore	Panzerrüstunghändler	29
Aldwin Laughlin	Gildenmeister	26
Alexandra Bolero	Schneiderbedarf	14
Allan Hafgan	Stabhändler	15
Alyssa Griffith	Taschenverkäufer	68
Amme Lillian	-	54
Ander Germaine	Warrior Trainer	(o) 72
Anduin Wrynn	King of Stormwind	56
Angus Stern	Chefkoch	9
Archbishop Benedictus	-	40
Ardwyn Cailen	Zauberstabhändler	15
Argos Nightwhisper	-	1
Arnold Leland	Angellehrer	21
Arthur the Faithful	Paladin Trainer	42
Aufseher Thelwater	-	54
Ausrufer Goodman	-	(p) große Runde am Kanal
Baros Alexston	Stadtarchitekt	37
Bartleby	Betrunkener	64
Ben Trias	Käserlehrling	25
Bernard Gump	Florist	23
Betty Quin	Journeyman Enchanter	73
Billibub Cogspinner	Ingenieurbedarf	48
Billy	-	(p) 2121 und andere Stege
Bishop DeLavey	-	59
Bishop Farthing	-	40
Borgus Steelhand	Waffenmacher	46
Brandon	-	34
Brohann Caskbelly	-	52
Brooke Stonebraid	Mining Supplier	45
Brother Benjamin	Priest Trainer	40
Brother Cassius	Reagent Vendor	43
Brother Crowley	Scarlet Crusade Emissary	(u) 41
Brother Joshua	Priest Trainer	40
Brother Sarno	-	40
Bruder Kristoff	-	44
Bryan Cross	Schildhändler	70
Caledra Dawnbreeze	-	60
Carla Granger	Stoffrüstunghändler	29
Catherine Leland	Angelbedarf	21
Charys Yserian	Arkane Gegenstände	8
Christoph Faral	-	(p) Handelsviertel, 64
Collin Mauren	-	12
Connor Rivers	Kochlehrling	9
Corbett Schneider	-	(p) 25, 29 und 22
Dane Lindgren	Schmiedekunstexperte	49
Darian Singh	Feuerwerkverkäufer	5
Dashel Stonefist	-	67
David Langston	-	64
Demisette Cloyce	Hexenmeisterlehrer	7
Doc Mixilpixil	-	(u) 71
Donyal Tovald	Librarian	62
Duncan Cullen	Leichte Rüstungen	14
Dungar Longdrink	Greifenmeister	24
Duthorian Rall	-	40
Edna Mullby	Handwerkswaren	28
Einris Brightspear	Jägerlehrer	51
Elaine Trias	Käsermeisterin	25
Eldraelith	Kräuterkundelieferant	13
Elling Trias	Käsermeister	(o) 25
Elly Langstorn	-	64
Elsharin	Magielehrer	Portal 10
Erich Lohan	-	(p) vor 8
Erika Tate	Cooking Supplier	64
Erzmagier Malin	-	vor 10
Evan Larson	Hutmacher	11
Felicia Gump	Kräuterkundelieferant	23
Frederick Stover	Pfeil- und Bogenhändler	20
Furen Longbeard	-	49
Gakin der Dunkelbinder	-	7
Gastwirtin Allison	Gastwirt	19
Gazin Tenorm	-	40
Gelman Stonehead	Mining Trainer	(o) 45
General Marcus Jonathan	Hochcommander der Verteidigung von Stormwind	32
Georgio Bolero	Schneiderfachmann	14
Gerik Koen	Two Handed Weap. Merch.	63
Graf Remington Ridgewell	-	60
Grand Admiral Jes-Tereth	-	57
Gregory Ardus	Stab- und Kolbenhändler	39
Grimand Elmore	-	46
Gunther Weller	Waffenhändler	30
Hank der Hammer	-	49
Harlan Bargley	-	29
Harry Burlguard	-	64
Heinrich Stone	Blade Merchant	65
Hexer-Sanktum	*Mit Portal*	10
High Priestess Laurena	Priest Trainer	40
Highlord Bolvar Fordragon	-	56
Horatio Montgomery, M.D.	Statue	(u) 71
Ilsa Corbin	Warrior Trainer	(o) 72
Imelda	-	nördlich vor 1
Jalane Ayrole	Schattengewebeschneider-meister	7
Janey Anship	-	(p) Handels-, Magieviertel
Jarel Moor	Schankkellner	6
Jasper Fel	Shady Dealer	71
Jenn Langston	-	(p) um Altstadtkern
Jennea Cannon	Magielehrer	Portal 10
Jenova Stoneshield	Stallmeister	vor 51
Jessara Cordell	Enchanting Supplies	73
Jillian Tanner	Lederverarbeitungsbedarf	68
Joachim Brenlow	Schankkellner	9
John Burnside	Bankier	17
Jorgen	-	33
Julia Gallina	Weinverkäufer	18
Justin	-	34
Justine Demalier	Stormwind-Anwerber	31
Kaita Deepforge	Schmiedekunstbedarf	49
Karrina Mekenda	Tierausbilder	51
Katherine the Pure	Paladin Trainer	42
Kathrum Axehand	Axthändler	46
Keldric Boucher	Arkanarienverkäufer	27
Kelly Grant	-	(p) um 1
Kendor Kabonka	Kochrezeptemeister	64
Kimberly Grant	-	(p) um 1
Königl. Disponent Bathrilor	Stormwind-Zählung	(o) 37
Kyra Boucher	Reagenzverkäufer	27
Lady Katrana Prestor	-	56
Lara Moore	Lederrüstungenhändler	29
Larimaine Purdune	Portallehrer	Portal 10
Lawrence Schneider	Schneidergeselle	14
Lenny "Fingers" McCoy	-	67
Lilliam Sparkspindle	Ingenieurexperte	48
Lylyssia Nightbreeze	Alchimieexperte	13
Lina Stover	Bogen- und Waffenhändler	20
Lisan Pierce	-	(p) Handels-, Magieviertel
Lisbeth Schneider	Tuchmacher	22
Lord Baurles K. Wishock	-	60
Lord Grayson Shadowb.	Paladinlehrer	42
Lord Gregor Lescovar	-	62
Lord Tony Romano	Rogue Trainer	71
Lucan Cordell	Expert Enchanter	73
Maginor Dumas	Meistermagier	Portal 10
Major Samuelson	Stadtwache von Stormwind	58
Maldryn	Druidenlehrer	1
Marda Weller	Waffenhändler	30
Maria Lumere	Alchimiebedarf	13
Maris Granger	Kürschnerlehrer	68
Master Wood	-	72
Mayda Thane	Cobbler	69
Mazen Mac'Nadir	-	74
Meister Mathias Shaw	-	(o) 71
Melris Malagan	Captain der Wache	31
Milton Sheaf	Librarian	62
Mithras Ironhill	-	57
Morgan Prestle	-	27
Morgg Stormshot	Schwertschmied	53
Morris Lawry	-	35
Nara Meideros	Priesterlehrer	1
Nexton Burnside	Bankier	17
Nikova Raskol	-	vor 66
Nipsy	-	in 50
Offizier Areyn	Rüstmeister für Zubehör	vor 71
Ol' Beasley	-	67
Old Emma	-	(p) vor 28 und in 36
Olivia Burnside	Bankier	17
Osborne the Night Man	Rogue Trainer	vor 71
Osric Strang	Heavy Armor Merchant	66
Owen Vaughn	Reagenzienverkäufer	16
Randal Worth	Ledergeselle	68
Rebecca Laughlin	Wamsverkäufer	26
Reese Langstorn	Schankwirt	64
Rema Schneider	-	22
Renato Gallina	-	vor 27
Renzik „Das Messer"	-	(o) 71
Roberto Pupellyverbos	Rotweinkenner	18
Roman	-	34
Sandahl	Hexenmeisterlehrer	7
Sellandus	Schneiderexperte	11
Seoman Griffith	Lederrüstungenhändler	68
Shailea	-	(p) zwischen 1 und 3
Shaina Fuller	First Aid Trainer	43
Sheldras Moontree	Druidenlehrer	1
Shoni die Stille	-	nordöstlich vor 47
Shylamiir	Kräuterkundelehrer	2
Simon Tanner	Lederverarbeitungsexperte	68
Sloan McCoy	Poison Supplier	71
Spackle Thornberry	Dämonenausbilder	7
Sprite Jumprocket	Ingenieurgeselle	48
Stephanie Turner	-	vor 28
Stephen Ryback	Cooking Trainer	64
Steven Lohan	-	9
Stockades	World Dungenon	54
Suzanne	-	(p) Handels-, Magieviertel
Suzetta Gallina	-	18
Sylista	Stallmeister	3
Tannysa	Kräuterkundelehrer	vor 13
Tel'Athir	Alchimiegeselle	13
Teufelsjäger	Diener von Spackle Thornberry	7
Theresa Moulaine	Robenverkäufer	38
Theridran	Druidenlehrer	1
Therum Deepforge	Schmiedekunstexperte	49
Thomas Miller	Bäcker (p) durch Handelsdistrikt	
Thomas	Altar Boy	40
Thorfin Stoneshield	Jägerlehrer	(o) 51
Thulman Flintcrag	Schusswaffenhändler	47
Thurman Mullby	Gemischtwaren	28
Thurman Schneider	-	11
Topper McNabb	-	vor 20
Tyrion	-	61
Tyrions Spionagebot	-	61
Ulfir Ironbeard	Jägerlehrer	51
Untergrundbahn	-	50
Ursula Deline	Hexenmeisterlehrer	7
Verwalter Folsom	-	4
Wilder Thistlenettle	-	52
Wilhelm Strang	Mail Armor Merchant	66
Woo Ping	Waffenmeister	30
Wu Shen	Warrior Trainer	(o) 72
Wynne Larson	Robenhändler	11
Zardeth von den Blackclaw	-	7
Zaubermeister Andromath	-	10


Dun Morogh
Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
DIE HALLE DER FORSCHER
DIE TIEFENBAHN
TÜFTLERSTADT
DAS MILITÄRVIERTEL
IRONFORGE
DIE GROSSE SCHMIEDE
DAS DÜSTERE VIERTEL
DAS MYSTIKERVIERTEL
DAS BANKENVIERTEL
DIE TORE VON IRONFORGE

Ironforge: Liste aller NPCs

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Advisor Belgrum	-	39
Alexander Calder	Warlock Trainer	(o) 36
Auctioneer Buckler	-	25
Auctioneer Lympkin	-	25
Auctioneer Redmuse	-	25
Auktionshaus	-	25
Bailey Stonemantle	Banker	24
Balthus Stoneflayer	Skinning Trainer	5
Bank	-	24
Barim Jurgenstaad	Reagent Vendor	27
Barnum Stonemantle	Banker	24
Beldruk Doombrow	Paladin Trainer	31
Belia Thundergranite	Pet Trainer	14
Bengus Deepforge	Artisan Blacksmith	3
Bilban Tosslespanner	Warrior Trainer	15
Bimble Longberry	Fruit Vendor	(p) um Mystikerviertelbrunnen
Bingus	Weapon Merchant	30
Bink	Mage Trainer	31
Binny Springblade	-	Nebentreppe 35
Bixi Wobblebonk	Weapon Master	18
Bombus Finespindle	Leatherworking Supplies	5
Braenna Flintcrag	Priest Trainer	31
Brandur Ironhammer	Paladin Trainer	31
Brenwyn Wintersteel	Blade Merchant	(u) 18
Bretta Goldfury	Gun Merchant	12
Briarthorn	Warlock Trainer	36
Briefkasten	-	*vor 24*
Briefkasten	-	*vor 28*
Briefkasten	-	*vor 43*
Brombar Higgleby	The Keymaster	3
Bromlir Ormsen	Heavy Armor Merchant	(o) 26
Bruuk Barleybeard	Bartender	13
Bryllia Ironbrand	General Goods Vendor	22
Bullwyf Stonehand	Weapon Master	18
Burbik Gearspanner	Trade Supplier	7
Courier Hammerfall	-	(p) um 3 und alle Viertel
Curator Thorius	-	(p) Bibliothek in Forscherhalle
Daera Brightspear	Hunter Trainer	16
Daryl Riknussun	Cooking Trainer	9
Demnul Farmountain	-	14
Dinita Stonemantle	Vault Administrator	24
Dink	Mage Trainer	31
Dolkin Craghelm	Mail Armor Merchant	19
Dolman Steelfury	Weapon Merchant	23
Durtham Greldon	-	38
Edris Barleybeard	Barmaid	13
Emrul Riknussun	Cooking Supplier	(u) 9
Fenthwick	Rogue Trainer	38
Fillus Fizzlespinner	Trade Supplier	22
Fimble Finespindle	Expert Leatherworker	5
Fizzlebang Booms	Fireworks Vendor	43
Gasthaus	-	28
Gearcutter Cogspinner	Engeneering Supplies	46
Geofram Bouldertoe	Mining Trainer	8
Gerrig Bonegrip	-	36
Gimble Thistlefuzz	Expert Enchanter	(o) 10
Ginny Longberry	Reagent Vendor	29
Gnoarn	-	45
Golnir Bouldertoe	Mining Supplier	8
Grand Mason Marblesten	-	20
Grenil Steelfury	Weapon Merchant	23
Gretta Finespindle	Journeyman Leatherworker	5
Grimnur Stonebrand	Fishing Trainer	35
Groum Stonebeard	Journeyman Blacksmith	3
Grumnus Steelshaper	Armor Crafter	3
Gryth Turden	Gryphon Master	1
Gwenna Firebrew	Barmaid	28
Gwina Stonebranch	Herbalism Supplier	2
Harick Boulderdrum	Wands Merchant	(u) 30
Hegnar Swiftaxe	Axe Merchant	(u) 18
High Explorer Magelias	-	41
High Priest Rohan	Priest Trainer	31
High Tinker Mekkatorque	King of Gnomes	45
Historian Karnik	-	39
Hjoldir Stoneblade	Blade Merchant	Nebentreppe 35
Hulfdan Blackbeard	Rogue Trainer	(u) 38
Ingrys Stonebrow	Cloth Armor Merchant	(o) 34
Innkeeper Firebrew	Gastwirt	28
Ironus Coldsteel	Special Weapon Crafter	3
Jemma Quikswitch	Journeyman Engineer	46
John Turner	-	(p) Bankenviertel Graben
Jondor Steelbrow	Guild Master	21
Jordan Stilwell	-	Vor den Toren
Jormund Stonebrow	Expert Tailor	6
Jubahl Corpseseeker	Demon Trainer	37
Juli Stormkettle	Mage Trainer	31
Kelomir Ironhand	Maces & Staves	18
Kelstrum Stonebreaker	Warrior Trainer	15
Kelv Sternhammer	Warrior Trainer	16
King Magni Bronzebeard	Lord of Ironforge	4
Klockmort Spannerspan	-	vor 46
Krom Stoutarm	-	39
Largo Blackwrench	-	vor 35
Laris Geardawdle	-	42
Librarian Mae Paledust	-	39
Lissyphus Finespindle	Light Armor Merchant	19
Lomac Gearship	-	vor 43
Lyesa Steelbrow	Guild Tabard Vendor	21
Lyon Mountainheart	-	40
Maeva Snowbraid	Robe Merchant	34
Mage Tymor	-	32
Mangorn Flinthammer	Heavy Armor Merchant	26
Master Mechanic Castpipe	-	45
Milstaff Stormeye	Portal Trainer	31
Monty	Rattenfänger	Tiefenbahn
Muiredon Battleforge	-	(o) 31
Muren Stormpike	-	16
Myolor Sunderfury	-	3
Myra tyrngaarde	Bread Vendor	(p) Bankenviertel Graben
Nissa Firestone	First Aid Trainer	(o) 2
Nittlebur Sparkfizzle	Mage Trainer	(o) 31
Olmin Burningbeard	Hunter Trainer	14
Olthran Craghelm	Heavy Armor Merchant	19
Ormyr Flinteye	Rogue Trainer	38
Outfitter Eric	Special Tailoring Supplies	(o) 6
Pilot Longbeard	-	17
Pithwick	Bag Vendor	22
Poranna Snowbraid	Tailoring	6
Prospector Stormpike	-	39
Prynne	-	Nebentreppe 35
Raena Flinthammer	Light Armor Merchant	26
Regnus Thundergranite	Hunter Trainer	14
Reyna Stonebrach	Herbalism Trainer	2
Roetten Stonehammer	-	(p) 41
Rotgath Stonebeard	Expert Blacksmith	3
Royal Historian Achesonus	-	4
Sara Balloo	-	11
Senator Barin Redstone	-	4
Skolmin Goldfury	Bow Merchant	12
Sognar Cliffbeard	Meat Vendor	(p) vor 11
Soleil Stonemantle	Banker	24
Soolie Berryfizz	Alchemy Supplies	44
Springspindle Fizzlegear	Artisan Engineer	46
Sraaz	Pie Vendor	(p) um 3
Tally Berryfizz	Expert Alchemist	44
Talvash del Kissel	-	33
Tansy Puddlefizz	Fishing Supplier	35
Teufelsjäger	Diener v. Jubahl Corpseseeker	37
Thalgus Thunderfist	Weapon Merchant	(u) 18
Theodrus Frostbeard	Priest Trainer	(o) 31
Thistleheart	Warlock Trainer	36
Thonus Pillarstone	Journeyman Enchanter	10
Thurgrum Deepforge	Blacksmithing Supplies	3
Tilli Thistlefuzz	Enchanting Supplies	10
Tinkmaster Overspark	Master Gnome Engineer	45
Tisa Martine	-	13
Tiza Battleforge	-	(o) 31
Toldren Deepiron	Priest Trainer	31
Tormus Deepforge	-	3
Trixie Quikswitch	Expert Engineer	46
Tynnus Venomsprout	Shady Dealer	vor 38
Ulbrek Firehand	Stable Master	14
Uthrar Threx	Journeyman Tailor	6
Valgar Highforge	Paladin Trainer	(o) 31
Vosur Brakthel	Journeyman Alchemist	44
Xiggs Fuselighter	-	17


DARNASSUS
DIE ENKLAVE DES CENARION
DIE TERRASSE DER HANDWERKER
DIE TERRASSE DER KRIEGER
DIE TERRASSE DER HÄNDLER
DIE TEMPELGÄRTEN
DER TEMPEL DES MONDES
Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36

Darnassus: Liste aller NPCs

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Ainethil	Alchimiefachmann	(u) 15
Alaindia	Reagenzienverkäufer	(p) 17, 33 bis 36
Alassin	Stallmeister	3
Alegorn	Kochkunstlehrer	16
Anadyia	Robenverkäufer	31
Androl Oakhand	Angler	Rut'theran 18
Andrus	Stabhändler	31
Anishar	Schurkenlehrer	durch 8
Argentumwache Manados	-	15
Arias'ta Bladesinger	Kriegerlehrer	20
Ariyell Skyshadow	Waffenhändler	21
Astaia	Angellehrer	19
Astaril Starkseeker	Priesterlehrer	(o) 34
Bank	-	*17*
Briefkasten	-	*vor 12*
Caynrus	Schildhändler	30
Chardryn	Kräuterkundelieferant	33
Chef-Archäologe Greywhisker	-	35
Corand	-	neben 3
Crildor	-	(p) um 9, 17
Cylania	Nachtelfen-Rüstungsschmied	21
Cyridan	Lederrüstungenhändler	32
Cyroen	Reagenzienverkäufer	1
Dämmerungsbehüter Selgorm	-	15
Dämmerungsbehüter Shaedlass	-	15
Dannelor	Erste-Hilfe-Lehrer	10
Darianna	Ledergeselle	(o) 13
Darnath Bladesinger	Krieggerlehrer	20
Daryn Lightwind	-	Rut'theran 18
Denatharion	Druidenlehrer	1
Dendrythis	Lebensmittel- und Getränke-vekäufer	(p) vor 1
Dorion	Jägerlehrer	(o) 5
Ealyshia Dewwhisper	Zweihandwaffenhändler	(o) 29
Eladriel	Kürschnerlehrer	(o) 13
Elanaria	-	20
Elissa Dumas	Partallehrer	34
Ellandrieth	Gemischtwaren	24
Elynna	Schneiderbedarf	13
Erelas Ambersky	-	Rut'theran 18
Erion Shadewhisper	Schurkenlehrer	durch 8
Erzdruide Fandral Staghelm	-	(o) 1
Faelyssa	-	7
Faldron	Lederverarbeitungsexperte	(o) 13
Firodren Mooncaller	Kräuterkundelehrer	33
Fyldan	Kochbedarf	16
Fylerian Nightwing	Druidenlehrer	1
Fyrenna	Lebensmittel- und Getränke-verkäufer	23
Gamon	-	25
Garryeth	Bankier	17
Gasthaus	-	*12*
Gastwirtin Saelienne	Gastwirt	12
Glorandiir	Axthändler	26
Gracina Spiritmight	-	(o) 34
Herold Moonstalker	-	(p) alle Gebiete
Idriana	Bankier	17
Ilyenia Moonfire	Waffenmeister	21
Jaeana	Fleischverkäufer	(p) Runde um 26, 28
Jandria	Priesterlehrer	34
Jareth Wildwoods	-	25
Jartsam	Nachtsäbellehrer	2
Jeen'ra Nightrunner	Jägerlehrer	(o) 4
Jenal	Grabenbuddler	6
Jocaste	Jägerlehrer	3
Kieran	Waffenhändler	(o) 26
Kyrai	Giftverkäufer	7
Lairn	Bankier	17
Lalina Summermoon	Verzauberkunstgeselle	11
Landria	Bogenhändler	28
Lariia	Priesterlehrer	34
Lelanai	Tigerführerin	2
Lotherias	-	(o) 13
Lysheana	Gildenmeister	(o) 14
Mathiel	-	21
Mathrengyl Bearwalker	Druidenlehrer	(o) 1
Me'lynn	Schneiderexperte	13
Melea	Panzerrüstungenhändler	30
Merelyssa	Klingenhändler	26
Milla Fairancora	Alchimiegeselle	(u) 15
Mydrannul	Gemischtwaren	23
Mythrin'dir	General trade1	südlich neben 11
Mythidan	Kolben- und Stabhändler	26
Nessa Shadowsong	Angelbedarf	Rut'theran 18
Nightshade	Jeen'ras Tier	(o) 4
Portal	*Portal nach Rut'theran*	*18*
Priesterin A'moora	-	(o) 34
Priesterin Alathea	Priesterlehrer	(o) 34
Rellian Greenspyre	-	9
Saenorion	Lederverarbeitungsbedarf	(o) 13
Sarin Starlight	-	neben 18
Schatten	Dorions Tier	(o) 5
Schiff	*Auberdine*	*Rut'theran 18*
Schildwache Dalia Sunblade	-	34
Schwester Aquinne	Priesterin-Novizin	neben 18
Shalumon	Wamsverkäufer	(o) 14
Shylenai	Eulenausbilder	23
Sildanair	Kriegerlehrer	22
Silvaria	Tierausbilder	(o) 5
Sylvanna Forestmoon	Alchimieexperte	(u) 15
Syurna	Schurkenlehrer	durch 8
Taaelar	Fischverkäufer	19
Taladan	Verzauberkunstexperte	11
Telonis	Lederverarbeitungsfachmann	(o) 13
Thyn'tel Bladeweaver	-	22
Treshala Fallowbrook	-	(o) 27
Trianna	Schneidergeselle	13
Tunneleingang	-	8
Turian	Wurfwaffenhändler	(o) 28
Tyrande Whisperwind	Hohepriesterin von Elune	(o) 34
Ulthir	Alchimiebedarf	(u) 15
Wisp	-	34
Vaean	Zauberkunstbedarf	11
Vesprystus	Hippogryphenmeister	Rut'theran 18
Vinasia	Stoffrüstungen	29
Voloren	Angelbedarflieferant	19
Yidan	Taschenhändler	24




Zum Verkleinern auf die Karte rechtsklicken.
THUNDER BLUFF
DIE ANHÖHE DER GEISTER
ANHÖHE DER ÄLTESTEN
ANHÖHE DER JÄGER

Thunder Bluff: Liste aller NPCs

(o) oben | (u) unten | (p) patrouilliert

Name	Funktion	Aufenthaltsort
Ahanu	Lederüstungenhändler	14
Ansekhwa	Waffenmeister	11
Apothekerin Zamah	-	durch 43
Aska Mistrunner	Kochkunstlehrer	24
Atepa	Bankier	13
Auld Stonespire	-	8
Bank	-	*13*
Bashana Runetotem	-	35
Bena Winterhoof	Alchimieexperte	20
Beram Skychaser	Schamanenlehrer	1
Brek Stonehoof	Bergbaulehrer	7
Briefkasten	-	*vor 13*
Brigitte Cranston	Portallehrer	durch 43
Bulrug	Stallmeister	vor 12
Cairne Bloodhoof	Oberhäuptling	28
Chepi	Reagenzienverkäufer	(p) um 6
Chesmu	Bankier	13
Clarice Foster	-	(p) durch 43
Cor Grimtotem	-	34
Delgo Ragetotem	Axthändler	26
Drayl	-	40
Elki	Panzerrüstungenhändler	14
Erzdruide Hamuul Runetotem	37	
Erzmagier Shymm	Magielehrer	durch 43
Etu Ragetotem	Kolben- und Stabhändler	26
Eyahn Eagletalon	-	vor 8
Fela	Händler f. schwere Rüstungen	22
Fry Mistrunner	Brotverkäufer	5
Gasthaus	-	12
Gastwirt Pala	Gastwirt	12
Ghede	-	36
Gorm Grimtotem	-	34
Grod	Lederrüstungenhändler	22
Henen Ragetotem	-	vor 39
Hesuwa Thunderhorn	Tierausbilder	42
Hewa	Stoffrüstungenhändler	14
Hogor Thunderhoof	Schusswaffenhändler	27
Höhle	-	*43*
Holt Thunderhorn	Jägerlehrer	39
Jyn Stonehoof	Waffenhändler	11
Kaga Mistrunner	Fleischverkäufer	31
Kah Mistrunner	Angellehrer	29
Kard Ragetotem	Schwert- und Dolchhändler	26
Karn Stonehoof	Schmiedekunstexperte	6
Kary Thunderhorn	Jägerlehrer	39
Ker Ragetotem	Kriegerlehrer	39
Kliffläufer Windstrider	-	(p) um 32 und 6
Komin Winterhoof	Kräuterkundelehrer	18
Kon Yelloweyes	-	(p) vor 38
Kray	Alchimiegeselle	20
Kurm Stonehoof	Bergbaugrundbedarf	7
Krumn	Gildenmeister	9
Kuna Thunderhorn	Bogen- und Pfeilmacherbedarf	16
Kuruk	Gemischtwaren	10
Kym Wildmane	Druidenlehrer	37
Magatha Grimtotem	Ahnengreisin	34
Mahu	Lederverarbeitungs- und Schneiderbedarf	22
Mak	Ledergeselle	22
Malakai Cross	Priesterlehrer	durch 43
Mani Winterhoof	Alchimiebedarf	20
Melor Stonehoof	-	neben 38
Miles Welsh	Priesterlehrer	durch 43
Mooranta	Kürschnerlehrer	vor 22
Mosarn	-	41
Mot Dawnstrider	Verzauberkunstgeselle	21
Naal Mistrunner	Kochbedarflieferant	24
Nan Mistrunner	Obstverkäufer	17
Nara Wildmane	-	37
Nata Dawnstrider	Zauberkunstbedarf	21
Nida Winterhoof	Kräuterkundelieferant	18
Ohanko	Zweihandwaffenhändler	26
Orm Stonehoof	-	6
Pakwa	Taschenverkäufer	10
Pand Stonebinder	Erste-Hilfe-Lehrer	2
Pawe Mistrunner	-	3
Rahauro	Magathas Bedienter	34
Saern Priderunner	-	38
Sage Truthseeker	-	4
Sark Ragetotem	Kriegerlehrer	39
Sewa Mistrunner	Angelbedarf	29
Shadi Mistrunner	Handwerkswarenlieferantin	11
Sheal Runetotem	Druidenlehrer	37
Sheza Wildmane	-	33
Slin Skychaser	Schamanenlehrer	1
Sunn Ragetotem	Stabhändler	23
Sura Wildmane	Kriegsharnischverkäufer	25
Tagain	Stoffrüstungenhändler	22
Tah Winterhoof	-	30
Tal	Windreitermeister	15
Tand	Korbmacher	19
Tarn	Lederverarbeitungsexperte	22
Taur Stonehoof	Schmiedekunstbedarf	6
Teg Dawnstrider	Verzauberkunstexperte	21
Tepa	Schneiderexperte	22
Thrag Stonehoof	Schmiedekunstgeselle	6
Thrumm	Wamsverkäufer	9
Thurston Xane	Magielehrer	durch 43
Tigor Skychaser	Schamanenlehrer	1
Torm Ragetotem	Kriegerlehrer	39
Torn	Bankier	13
Turak Runetotem	Druidenlehrer	37
Una	Lederverarbeitungsfachmann	22
Urek Thunderhorn	Jägerlehrer	39
Ursyn Ghull	Magielehrer	durch 43
Vater Cobb	Priesterlehrer	durch 43
Veren Tallstrider	-	22
Vhan	Schneidergeselle	22
Xanis Flameweaver	-	vor 1
Zangen Stonehoof	-	32



PC-Doktor SPEZIAL

Im großen Spezial beantworten wir exemplarisch die häufigsten Hardware-Fragen der letzten Monate.

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Diese sollte die 65-°Celsius-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia Forceware oder Ati Catalyst von der Heft-CD/DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter www.security.symantec.com/de!

GRAFIKKARTEN
AGP vs. PCI Express

Sind PCI-Express-Karten grundsätzlich schneller als AGP-Versionen?

Sofern sich entsprechende Karten überhaupt direkt vergleichen lassen: nein. Es gibt noch keine Spiele, die von der PCI-E-Technologie profitieren.

GRAFIKKARTEN
AGP-4X vs. AGP-8X

Welchen Leistungsgewinn bringt es, wenn man von einem AGP-4X- auf ein AGP-8X-Mainboard aufrüstet?

Das hängt davon ab, ob Ihre Grafikkarte ebenfalls AGP-8X-fähig ist. Je nach Spiel, Qualitätseinstellung und Grafikkarte sind bis zu fünf Prozent Leistungsunterschied möglich.

LÜFTER
Angabe der Lautstärke

Warum testen Sie die Lautstärke in Sone und nicht in Dezibel (dB(A))?

Tatsächlich ist dB(A) als Maß für die Lautstärke weit weniger aussagekräftig als Sone. Der Grund: dB(A)-Werte lassen sich schlecht vergleichen, da sie nicht wie Sone auf einer linearen Skala basieren, sondern auf einer logarithmischen. 50 dB(A) sind deshalb nicht doppelt so laut wie 25 dB(A), wohingegen 4 Sone wirklich als doppelt so laut empfunden werden wie 2 Sone.

GRAFIKKARTEN
Frage zur Angabe des Speichertakts

Warum wird im Forceware-Treiber oder in den meisten Grafikkarten-Tools ein doppelt so hoher Speichertakt angezeigt, als Sie in Ihren Tests angeben?

In der Forceware oder in Tools wie Powerstrip wird der so genannte „effektive Takt" angezeigt, der sich durch die theoretische Verdopplung ergibt (DDR, Double Data Rate). Wir geben zur besseren Vergleichbarkeit aber immer den realen Takt an (also 350 MHz DDR anstatt 700 MHz effektiv).

GRAFIKKARTEN
Warum habe ich kein Overdrive?

Bei meiner Radeon-Karte werden die Overdrive-Registerkarte im Catalyst sowie die Temperaturanzeige nicht dargestellt. Ist meine Karte defekt?

Nicht alle Radeon-Grafikkarten unterstützen Overdrive. Einige Boardpartner von Ati haben außerdem versucht, Kosten zu sparen, und den LM63-Chip nicht auf der Platine verlötet. Dieser Chip ist notwendig, damit Overdrive im Catalyst-Treiber verfügbar ist. Verschiedene Hersteller wie Asus verwenden einen eigenen Chip, weshalb die Temperatur nur mit dem Herstellertool ausgelesen werden kann.

GRAFIKKARTEN
Wie viel Grafikspeicher brauche ich?

Wie wichtig ist die Größe des Speichers auf einer Grafikkarte? Reichen 128 MByte?

Nach unseren Messungen sind 128 MByte derzeit genug. Dramatische Vorteile durch 256 MByte sind noch nicht zu erkennen. Bei 64 MByte müssen Sie bei Spielen wie **Need for Speed Underground 2** oder **Doom 3** aber mit Performanceproblemen rechnen.

GRAFIKKARTEN
Probleme beim Übertakten

Wenn ich meine Nvidia-Karte nach der Installation des Detonator-Unlock per Forceware

VGA-LÜFTER



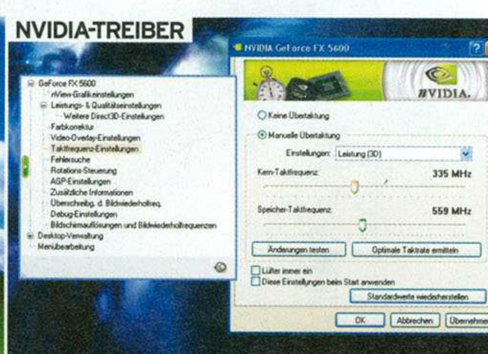
LAUTMALEREI? Bei der Lautstärke von Lüftern ist die Angabe Sone präziser als Dezibel.

ATI-TREIBER



CATALYST CONTROL CENTER Nicht alle Ati-Grafikkarten unterstützen die automatische Übertaktungsfunktion Overdrive.

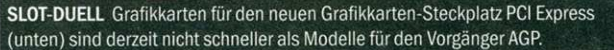
NVIDIA-TREIBER



DDR-TAKT Der Forceware-Treiber gibt stets den effektiven Speichertakt an.

STECKPLÄTZE





SLOT-DUELL Grafikkarten für den neuen Grafikkarten-Steckplatz PCI Express (unten) sind derzeit nicht schneller als Modelle für den Vorgänger AGP.

GEFORCE FX



BESCHRÄNKT Geforce-FX-Karten verwenden bei Half-Life 2 standardmäßig den qualitativ schlechteren DX8.1-Renderpfad, weshalb zahlreiche Effekte fehlen.

übertakte, erhalte ich eine Fehlermeldung. Was kann ich tun?

Diese Fehlermeldung erscheint, wenn Sie Chip oder Speicher zu weit übertakten wollen. Gewöhnlich steckt aber mehr Overclocking-Potenzial in Ihrer Grafikkarte, als die Forceware zulässt. Hier müssen Sie dann auf Tools wie Powerstrip ausweichen.

MONITORE
Ist mein Monitor kaputt?

Mein neuer Röhrenbildschirm zeigt bei weißen Bildern zwei horizontal verlaufende Linien. Ist das Gerät etwa defekt?

Nein, der Monitor verwendet eine so genannte Streifenmaske. Zur Stabilisierung des Bilds werden zwei dünne Kupferdrähte eingebaut, die nur auf hellem Hintergrund sichtbar sind.

GRAFIKKARTEN
Pixel-Pipelines reaktivieren

Mit dem Riva Tuner lassen sich ja abgeschaltete Pipelines aktivieren. Kann die Karte dadurch beschädigt oder zerstört werden?

Unserer Erfahrung nach kommt es lediglich zu Pixelfehlern, einen kompletten Defekt oder eine dauerhafte Beschädigung der Grafikkarte konnten wir bisher noch nicht feststellen. Notfalls starten Sie Windows im abgesicherten Modus und deinstallieren das Freischalt-Skript wieder.

GRAFIKKARTEN
Mini-PC-Kompatibilität

Passt jede aktuelle Grafikkarte problemlos in einen Mini-PC?

Grafikkarten mit einem hohen Kühler passen nicht in normale Mini-PCs. Befindet sich noch ein Kühler auf der Rückseite, fällt auch der PCI-Slot weg.

GRAFIKKARTEN
Half-Life 2 nicht mit allen Details

Warum nutzt meine FX-Karte in Half-Life 2 nur den DirectX-8.1-Pfad?

Half-Life 2 stuft eine Geforce FX aus Performancegründen als DX8.1-Karte ein. Sie ändern den Pfad auf DX9, indem Sie einen rechten Mausklick auf **HL 2** im Steam-Spiele-Launcher ausführen und unter „Eigenschaften" im Feld „Start-Optionen" „-dxlevel 9" eingeben. Die Wasserdarstellung ist dann jedoch fehlerhaft.

PROZESSOREN
Wärmeleitpad oder -paste?

Was eignet sich besser für aktuelle CPUs, Wärmeleitpad oder Wärmeleitpaste?

Zwar empfiehlt AMD bei Athlon-XP-Prozessoren aus Garantiegründen Wärmeleitpads, effizienter ist aber die Paste. Diese sollte regelmäßig erneuert werden. Für den Athlon 64 empfiehlt AMD (im Gegensatz zum Athlon XP) ausdrücklich Wärmeleitpaste.

PROZESSOREN
Athlon-64-Sockelvielfalt

Kann ich einen Athlon 64 sowohl in Mainboards mit Sockel 754 als auch 939 einsetzen?

Nein, ein Prozessor passt immer nur in einen bestimmten Sockel. Ein Athlon 64 für den Sockel 754 kann also nur auf entsprechenden Mainboards eingesetzt werden. Einen Sockel-Adapter gibt es nicht.

PROZESSOREN
Wärmeleitpaste verteilen

Wie viel Wärmeleitpaste muss ich auf einen Athlon 64 auftragen?

Die Oberfläche sollte dünn und gleichmäßig bedeckt sein (siehe Bild unten links).

PROZESSOREN
Das Ende des Pentium 4?

Ich habe gehört, dass es keinen Pentium 4 mit 4 GHz geben wird. Stimmt das?

Ja, Intel hat den Chip tatsächlich aus der Roadmap entfernt. Irgendwann wird aber sicher ein 4-GHz-Prozessor von Intel auf den Markt kommen, nur nicht mehr im ersten Quartal 2005.

PROZESSOREN
Welche CPU ist kompatibel?

Passt der neue [Prozessor X] auf mein [Mainboard Y]?

PROZESSOREN



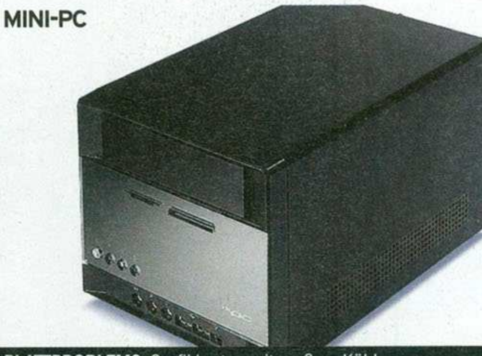
GESCHMIERT Bestreichen Sie die CPU-Oberfläche komplett mit einer dünnen Schicht Wärmeleitpaste.

PROZESSOREN



CPU-THRON Prozessoren passen stets nur auf einen bestimmten Sockel, entsprechende Adapter sind die Ausnahme.

MINI-PC



PLATZPROBLEM? Grafikkarten mit großem Kühler passen gewöhnlich nicht in Mini-PCs.

Das kann in der Regel nur der betreffende Mainboard-Hersteller beantworten. Sehen Sie auf der Webseite nach. MSI und Asus pflegen zum Beispiel umfangreiche Listen. Wenn Ihr Chip nicht ausdrücklich unterstützt wird, sollten Sie auf das Upgrade verzichten.

PROZESSOREN
CPU-Temperatur

Wie heiß darf mein Prozessor werden?

Vorausgesetzt Ihr Mainboard liest die Prozessordiode aus und verfälscht diesen Wert nicht, gilt als Faustregel: Weniger als 50 °C sind im grünen Bereich, bis 60 °C im gelben, mehr als 60 °C im roten. Bei Intel-Prozessoren addieren Sie bitte jeweils 10 °C.

PROZESSOREN
Korrekte Temperaturanzeige

Woher weiß ich, dass bei meinem Prozessor die Temperatur korrekt angezeigt wird?

Starten Sie ein Überwachungstool (zum Beispiel Speedfan) und direkt danach einen Benchmark. Schnellt die Temperatur ohne Verzögerung in die Höhe, so wird die Temperaturdiode Ihres Mainboards gemessen. Diese Angabe ist verlässlich, da sie direkt die Hitzeentwicklung in der CPU widerspiegelt.

PROZESSOREN
Welche Angabe ist korrekt?

Das Programm Sandra meldet eine CPU-Temperatur von 72 °C, das BIOS zeigt dagegen nur 42 °C an. Welcher Wert stimmt?

Die meisten aktuellen Mainboards messen mindestens zwei Temperaturen: die Temperatur auf dem Mainboard (meist in Southbridge-Nähe) und die Temperatur im Prozessor (meist Diode). Der höhere Wert entspricht der Diodenmessung. In Ihrem BIOS wird wahrscheinlich der falsche Wert ausgegeben.

ARBEITSSPEICHER
Twin-Banking mit 3 RAM-Bausteinen

Ich besitze ein Nforce2-Board, auf dem ich zwei 512-MByte-RAM-Bausteine im Twinbanking-Modus betreibe. Würde es einen Vorteil bringen, wenn ich auf dem verbleibenden Slot weitere 512 MByte installiere? Verhindere ich damit Twinbanking?

Nein, Twinbanking bleibt aktiv. Allerdings sind – je nach Mainboard – zwischen null und drei Prozent Leistungsverlust möglich.

PROZESSOR
Mobile-CPU in Desktop-Systemen

Läuft ein Mobile-Prozessor auf meinem Mainboard?

Mechanisch passen bei einigen Mainboards auch Mobilprozessoren auf den Sockel. Kein Hersteller übernimmt aber die Garantie für einen reibungslosen Betrieb – daher sollte besser ein Desktop-Chip eingesetzt werden. Nur Aopen bietet ein speziell für den Pentium M entwickeltes Mainboard an.

MAINBOARD
A64 mit SATA und PCI Express

Wann wird es eine breite Auswahl an Mainboards für den Athlon 64 mit Serial ATA und PCI Express geben?

Mit dem Erscheinen unseres Hefts sollten mehrere Mainboards verfügbar sein.

ARBEITSSPEICHER
CL2- vs. CL2.5-Speicher

Was bringt CL2-Speicher im Vergleich zu CL-2,5-Modulen?

Maximal ein bis vier Prozent mehr Performance. Meist wird das aber teuer erkauft – CL2-Module kosten bis zu 40 Euro mehr. Ältere Athlon-64-Prozessoren (CPUID-Endung „AP") ignorieren DDR400-Speicher mit CL2, der Performancevorteil geht somit verloren.

FESTPLATTEN
Festplattenkapazität überprüfen

Warum zeigt eine 120-GByte-Festplatte unter „Eigenschaften" eine geringere Kapazität an?

Hersteller geben die Größe einer Festplatte auf der Grundlage der Einheit Kilobyte an. Ein Kilobyte sind aber nicht 1.000 Byte, sondern 1.024 Byte. Windows XP zeigt aber Bytes an und nicht die umgerechnete Angabe auf Basis von Kilobyte. Somit ist die Herstellerangabe immer geringfügig höher als das, was eine bytegenaue Software meldet.

FESTPLATTEN
HDD-Größe bei Windows-Installation

Warum wird bei der Installation des Betriebssystems nicht die gesamte Größe der Festplatte angezeigt?

Installations-CDs früherer Betriebssysteme (älter als Windows XP SP1 und Windows 2000 SP3) enthalten eine ältere Version des MS-Partitionstools Fdisk. Dieses kann nicht mehr als 137 GByte adressieren. Das ist aber nicht weiter tragisch, da nach der kompletten Installation des Betriebssystems (XP und 2000) der gesamte Platz der Festplatte angesprochen werden kann. Ein anderer Grund für eine Größenbeschränkung kann auch ein alter IDE-Controller sein. Dieses Problem kann man in der Regel mit einem Fremdtreiber lösen – drücken Sie „F6" beim Start der Installation.

FESTPLATTEN
Festplatteneigenschaften ändern

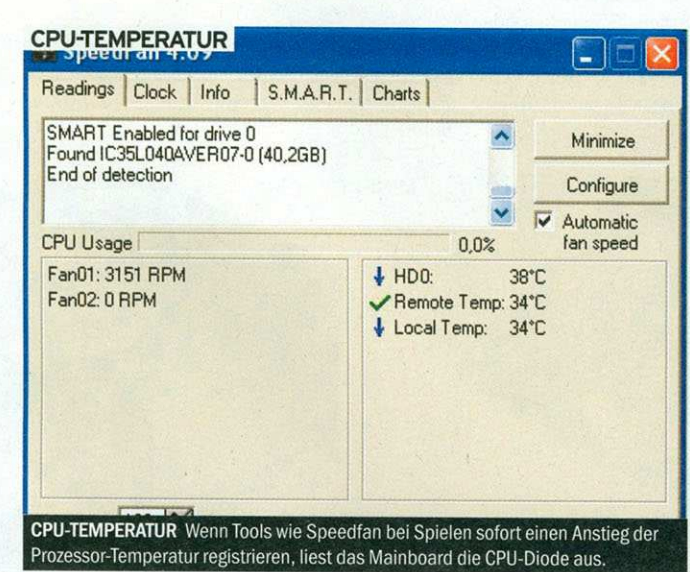
Wo kann ich unter Windows XP die Eigenschaften der Festplatten verändern?

Unter „Systemsteuerung" – „Verwaltung" – „Computerverwaltung" – „Datenträgerverwaltung" finden Sie einen einfachen Festplattenmanager, mit dem Sie die Laufwerke partitionieren und formatieren können.

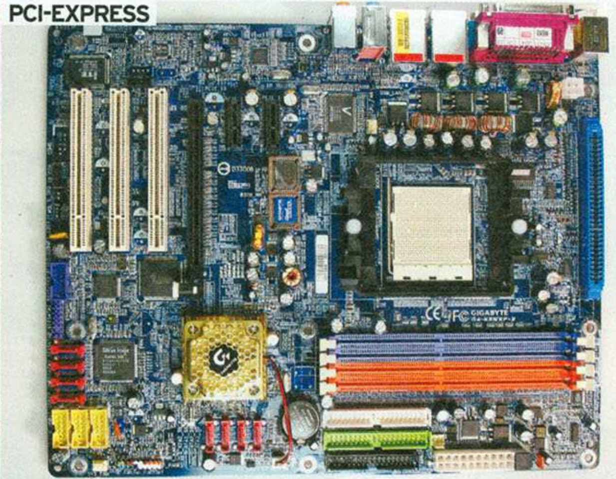
SOUND
Soundsysteme: PMPO-Watt-Angabe

Auf vielen Verpackungen von Lautsprechern findet man hohe PMPO-Watt-Angaben – was ist davon zu halten?

PMPO-Angaben sagen wenig über die Leistungsfähigkeit eines Lautsprechers. Achten Sie immer auf RMS-Angaben und vergleichen Sie diese mit den Angaben in unserem Hardware-Einkaufsführer.



CPU-TEMPERATUR Wenn Tools wie Speedfan bei Spielen sofort einen Anstieg der Prozessor-Temperatur registrieren, liest das Mainboard die CPU-Diode aus.



FORTSCHRITTLICH Erste Athlon-64-Mainboards mit PCI-Express-Unterstützung liegen bereits im Handel. Gewöhnlich kommt hierbei der Nforce4 zum Einsatz.

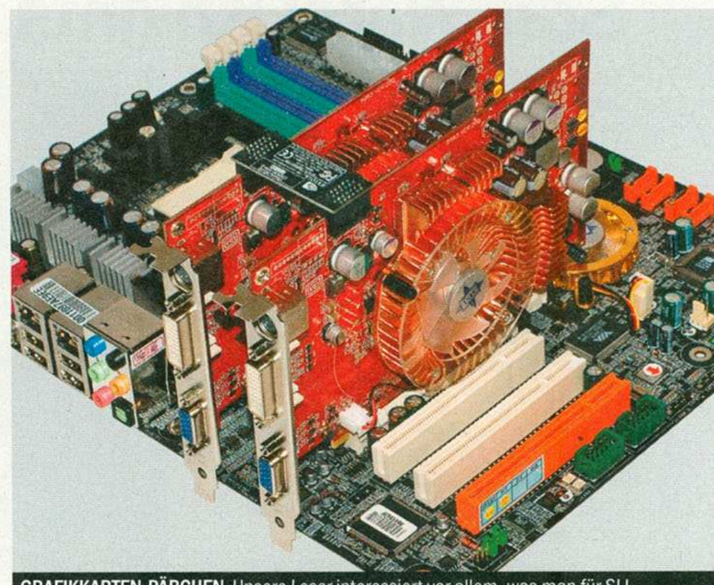
Problem des Monats

Die häufigsten Fragen zu Nvidias SLI

1. Was genau sind die Hardware-Voraussetzungen für SLI?
Für den SLI-Betrieb beispielsweise mit zwei Geforce 6800 Ultra empfiehlt Asus mindestens ein 450-Watt-Netzteil, besser noch 500 Watt (außerdem mindestens 24 Ampere auf der +12V-Leitung). Die Grafikkarten sollten identisch sein und das Mainboard muss richtig konfiguriert werden. Nvidia zertifiziert SLI-taugliche Hardware mit dem Logo „Nvidia SLI Ready".

2. Wird es SLI-Chipsätze auch für Intel-Prozessoren geben?
Intel bietet bereits einen SLI-fähigen Chipsatz an: Der 7525 (Codename: Tumwater) unterstützt zwar zwei PCI-x16-Steckplätze für Grafikkarten, Hauptplatinen mit diesem Chipsatz kosten aber knapp 400 Euro. Gerüchten zufolge ist das der Grund, warum sich Intel mit Nvidia überraschend über ein Lizenzabkommen geeinigt hat. Nvidia dürfte im ersten Halbjahr einen entsprechenden SLI-Chipsatz auf den Markt bringen.

3. Wird es eine Geforce 6200 mit SLI-Unterstützung geben?
Vermutlich nicht, da die Grundleistung der Einsteiger-Karte einfach zu niedrig ist. Bisher eignen sich nur die PCI-Express-Versionen von Geforce 6600 GT, 6800 GT und 6800 Ultra für den Dual-Grafikkarten-Betrieb.



GRAFIKKARTEN-PÄRCHEN Unsere Leser interessiert vor allem, was man für SLI braucht und welche Karten im Dual-Modus funktionieren.

SOUND
Subwoofer aktivieren

Wenn ich mein 2.1-/5.1-System analog an eine Soundkarte anschließe, scheint der Subwoofer nicht zu funktionieren. Was kann ich tun?

Öffnen Sie die Konfigurationssoftware Ihrer Soundkarte und aktivieren Sie die Option „Bass-Umleitung".

GEHÄUSE/MAINBOARDS
BTX-Systeme

Wann kommen Rechner, die auf BTX setzen?

Erste BTX-Komplett-PCs sind bereits im Handel. Bis es im Endkundenmarkt so weit ist, kann es jedoch noch bis Ende 2005 dauern.

SOUND
5.1-System mit Onboard-Sound

Der Onboard-Sound meines Mainbords soll laut Hersteller-Angabe 5.1-fähig sein, leider gibt es aber nur drei Schnittstellen: ein Line-Out, ein Mikro und ein Line-In. Wie kann ich nun mein 5.1-Lautsprechersystem anschließen?

Werfen Sie einen Blick ins Handbuch des Mainboards. Die beschriebenen Schnittstellen sind doppelt belegt und fungieren je nach Bedarf etwa als Line-In oder als Line-Out.

EINGABEGERÄTE
Der richtige Maus-Anschluss

Soll ich meine Maus immer am USB-Port anschließen oder kann ich auch einen PS/2-Anschluss verwenden?

Die Abtastrate einer Maus, die am PS/2-Port angeschlossen ist, beträgt standardmäßig 60 Hertz. Ist sie per USB mit dem PC verbunden, ist ihre Abtastrate mit 125 Hertz mehr als doppelt so hoch. Daher sollten Sie Ihre Maus nach Möglichkeit immer am USB-Anschluss betreiben.

INTERNETSICHERHEIT
Anonymität in Foren

In einigen Foren werden IP-Adressen aufgezeichnet. Kann man daraus ermitteln, wer den jeweiligen Beitrag geschrieben hat?

Theoretisch ist das möglich, denn die Internet-Provider zeichnen auf, wer wann welche IP-Adresse zugeteilt bekommen hat. Doch diese Informationen fallen unter das Datenschutzgesetz und dürfen nur mit einer gerichtlichen Verfügung herausgegeben werden.

INTERNETSICHERHEIT
Falsche Startseite

In meinem Internet Explorer hat sich eine merkwürdige Startseite eingeschlichen. Wie bekomme ich die jetzt wieder weg?

Hierbei handelt es sich offensichtlich um Spyware. Diese entfernen Sie relativ einfach mit Tools wie Spybot oder Ad-Aware.

BTX-STANDARD

ZUKUNFTSPLATINE Mainboards nach BTX-Standard finden bisher nur in Komplett-PCs Verwendung. Der Endkundenmarkt wird erst zum Ende des Jahres bedient.

SOUNDSYSTEM

SURROUND-ERLEBNIS Um 5.1-Lautsprecher mit Onboard-Sound zu verwenden, berücksichtigen Sie die Belegung der Anschlüsse, die im Handbuch beschrieben wird.

Star Wars: Knights of the Old Republic 2

Egal, für welche Seite der Macht Sie sich im zweiten Teil von Star Wars: Knights of the Old Republic auch entscheiden: Für einen Spielbetrieb ohne nervige Ruckler brauchen Sie vor allem einen leistungsstarken Prozessor – oder die folgenden Tuning-Tipps.

TUNING-TIPPS

Um Star Wars: Knights of the Old Republic 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.200 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.200 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Die Bildschirmauflösung auf 800x600 reduzieren
- ☐ Alle Schatten ausschalten
- ☐ Das Gras abschalten
- ☐ Bei der Texturqualität den Wert „Niedrig" auswählen
- ☐ Die Frame-Buffer-Effekte deaktivieren

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Die weichen Schatten und das Gras deaktivieren
- ☐ Bei der Texturqualität den Wert „Hoch" einstellen
- ☐ Die Frame-Buffer-Effekte abschalten

Mit 2.600 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Alle Details auf den Maximalwert setzen
- ☐ Die weichen Schatten aktivieren
- ☐ Beim Anti-Aliasing den Wert „4-fach" auswählen
- ☐ Den anisotropen Texturfilter auf den Wert „8x" setzen



OPTIMAL-OPTIK Erst mit den weichen Schatten und den detailreichen Texturen für die Spielwelt verwöhnt das Star-Wars-Rollenspiel das Auge des Spielers.



MINIMALE DETAILS Die Schatten sind verschwunden, die Texturen für die Wände und Böden unscharf. Am Detailgrad der Figuren ändert sich dagegen wenig.

Das Grafikmenü von Star Wars: KotOR 2

1 Schatten: Bei weniger als 1.800 MHz sollten Sie die die Echtzeitschatten der Figuren komplett deaktivieren. Oberhalb dieser Grenze reicht schon das Abschalten der weichen Schatten für eine bessere Performance.

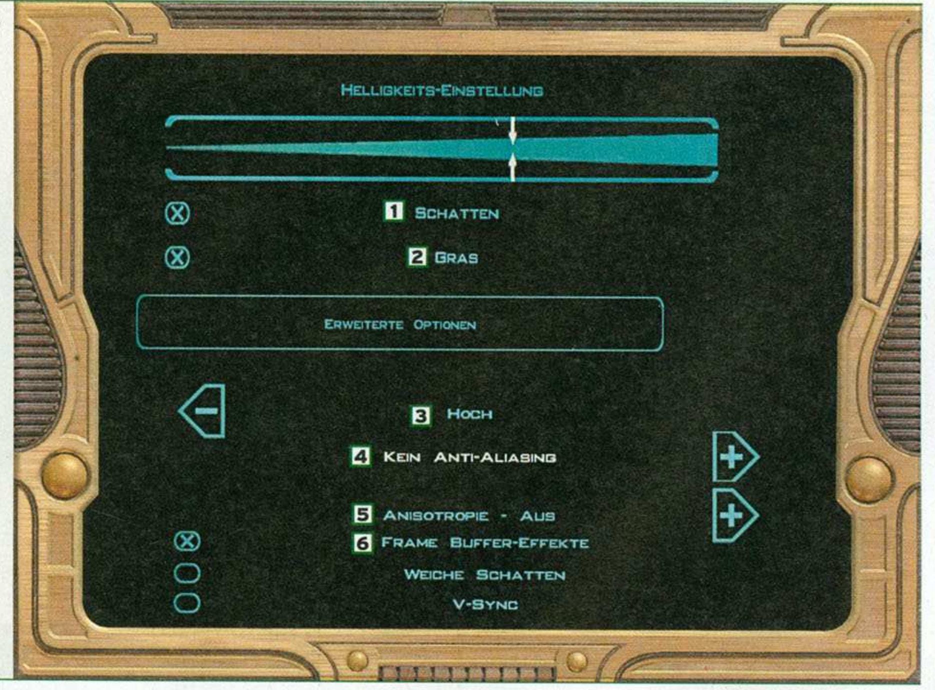
2 Gras: Die Darstellung der Flora belastet die CPU. Erst ab 2.200 MHz anschalten.

3 Texturqualität: Hier bestimmen Sie den Detailgrad der Texturen. Den sollten Sie nur mit einem schwachen 3D-Beschleuniger wie Geforce FX 5200 verringern.

4 Anti-Aliasing: Mit einer Radeon 9800 stellen Sie hier „2-fach" ein, mit einer Radeon 9800 XT wählen Sie „4-fach".

5 Anisotropie: Sorgt dafür, dass nach hinten geneigte Flächen auch auf Entfernung noch scharf aussehen. Mit einer Radeon 9800 Pro/XT empfehlen wir die Einstellung „2x"/„4x".

6 Frame-Buffer-Effekte: Versieht die Lichtschwerter mit einem Leuchteffekt, den Sie erst ab einer Radeon 9600 Pro anschalten sollten.



Republic Commando

In Republic Commando kommt zwar eine überarbeitete Unreal-Engine zum Einsatz. Trotzdem benötigen Sie keinen High-End-PC, um Ihre Klonkrieger ruckelfrei und mit allen Details durch die Star-Wars-Welt zu kommandieren.

TUNING-TIPPS

Um Republic Commando in 1.024X768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 2.000 MHz
- ☐ 512 MByte Speicher
- ☐ Radeon 9600 XT

Mit 1.400 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 wählen
- ☐ „Character Detail" auf „Low" setzen
- ☐ „Bumpmapping Qualtity" auf „Low" stellen
- ☐ „Bloom Effect" und „Blur Effect" ausschalten
- ☐ „Projectors" und „Squad Shadows" abschalten

Mit 1.800 MHz, 512 MByte Speicher und Geforce4 Ti-4200 sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 800x600 auswählen
- ☐ „Texture Quality" auf „Highest" erhöhen
- ☐ Bei „Bumpmapping Quality" den Wert „High" wählen
- ☐ „Projectors" und „Squad Shadows" auf „Off" schalten

Mit 2.200 MHz, 1.024 MByte Speicher und Radeon 9800 Pro sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.024x768 auswählen
- ☐ Alle übrigen Einstellungen auf den jeweiligen Höchstwert setzen
- ☐ Vsync aktivieren und unter FSAA den Wert 2x setzen
- ☐ 4x AF im Treibermenü Ihrer Grafikkarte einstellen



OPTISCH ANSPRECHEND Bump Maps, Projectors, hoch aufgelöste Texturen und Squad-Schatten machen den visuellen Reiz von Republic Commando aus und sorgen für echtes Star-Wars-Feeling.



DETAILARM Mit einer Minimaloptik ohne Tiefentexturen, Squad-Schatten und Projectors läuft Republic Commando zwar deutlich schneller, sieht aber wesentlich unspektakulärer aus.

Das Grafik-Options-Menü

1 Texture Quality: Mit niedrig aufgelösten Texturen verschlechtert sich die Spielgrafik deutlich, der Leistungsgewinn aber ist nur gering. Deshalb schon ab einer Geforce4 Ti-4200 auf „Highest" stellen.

2 Character Detail: Legt fest, aus wie vielen Polygonen die Spielfiguren bestehen. Ab 1.800 MHz wählen Sie die Einstellung „High".

3 Bumpmapping Quality: Bestimmt den Detailgrad der Tiefentexturen. Spieler mit einer Geforce 5200 Ultra regeln die Qualtität der Bump Maps auf „Low" herunter.

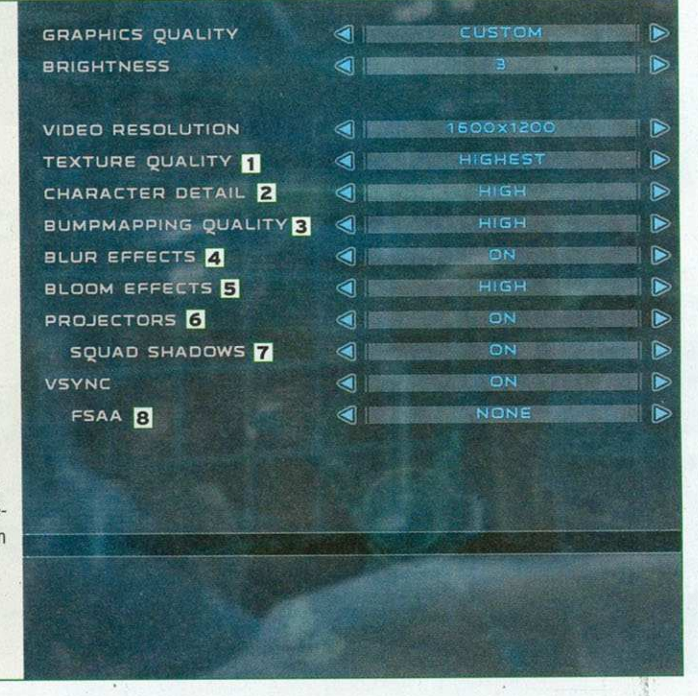
4 Blur Effects: Der Verschwimm-Effekt ist beim Ableben Ihres Klonkriegers zu sehen und kostet Grafikleistung. Für eine bessere Performance mit einer Geforce FX 5200 Ultra schalten Sie diesen ab.

5 Bloom Effects: Dieser Glanz-Effekt sorgt zwar für eine verbesserte Spieloptik, sollte aber erst ab einer Geforce4 Ti-4200 aktiviert werden.

6 Projectors: Dieses Grafik-Feature hat einen deutlichen Einfluss auf die Spielgeschwindigkeit. Wenn Sie die Projectors ausschalten, werden gleichzeitig auch die Squad Shadows deaktiviert. Erst ab einer Radeon 9600 XT anschalten.

7 Squad Shadows: Die Berechnung der Schatten für Ihre virtuellen Mitstreiter hat ebenfalls einen beträchtlichen Einfluss auf die Performance. Besitzer schwächerer 3D-Beschleuniger wie Geforce FX 5200 Ultra oder Geforce4 Ti-4200 müssen auf die Squad Shadows verzichten.

8 FSAA: Um die Kantenglättung auszuwählen, müssen Sie voher die Vsync-Funktion einschalten. Allerdings ist erst eine Radeon 9800 Pro oder Geforce 5950 Ultra ausreichend leistungsstark für den Wert „2x".



HARDWARE

News | Gerüchte | Meldungen

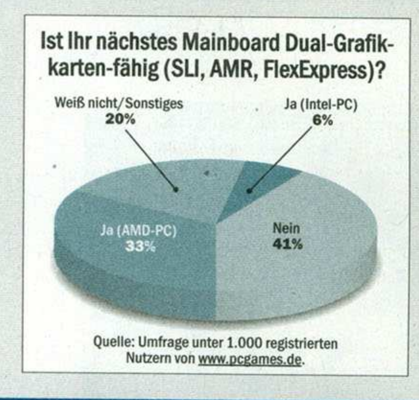
MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Der Wandel vom Spiele-PC zum Spiele-Laptop geht schleichend vonstatten."

Stets das gleiche Bild auf LAN-Partys: klobige PCs, so weit das Auge reicht. Wenn es nach Nvidia und Ati geht, könnte sich diese typische LAN-Landschaft bald komplett wandeln: Seit dem Geforce Go 6800 gibt es erstmals schlanke Notebooks, die sich auch bei aktuellen Top-Titeln nicht vor einem flotten Desktop-PC verstecken müssen. Für LAN-Party-Fans entfällt dadurch der gleichermaßen umständliche wie schweißtreibende Transport des Midi-Klotzes. Nachteil der leichten Spiele-Koffer ist allerdings der Preis: So müssen Sie für ein entsprechendes System Ihr Konto meist um mehr als 2.000 Euro belasten. Mit den brandneuen Grafikmodulen Geforce Go 6600 und Mobility Radeon X700 besetzen allerdings nun auch günstigere Varianten mit einer guten Spieleleistung die Notebooks zahlreicher Hersteller. Wie üblich wird der Wandel vom Spiele-PC zum Spiele-Laptop schleichend vonstatten gehen. Ich bin jedenfalls schon gespannt, wie viele Teilnehmer auf der nächsten LAN mit Laptop anreisen.

Ist Ihr nächstes Mainboard Dual-Grafikkarten-fähig (SLI, AMR, FlexExpress)?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Nutzern von www.pcgames.de.

PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*
Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*
Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

GEFORCE GO 6600/MOBILITY RADEON X700

Mittelklasse-Grafik für Notebooks



Laptops werden immer mehr zu Spielemaschinen: Nach dem superflotten Geforce Go 6800 bringt Nvidia nun den günstigeren Go 6600 in Notebook-tauglicher Mini-Form. Genau wie die gewöhnliche Geforce 6600 verfügt das Grafikmodul über 128 MByte, acht Pixel-Pipes und ein 128 Bit breites Speicherinterface. Die Taktraten hängen vom Notebook-Hersteller ab. Dank der innovativen Verpackung (MXM-Modul) können Sie die Grafikkarte leicht entfernen und austauschen. Zum Go-6800-Modul ist die 6600-Variante allerdings nicht kompatibel. Ati hat auch einen neuen Mittelklasse-Grafikprozessor auf PCI-E-Basis für Notebooks vorgestellt. Der Mobility Radeon X700 hat acht Pixel-Pipelines, sechs Vertex-Shader-Einheiten und GDDR3-Speicherunterstützung an Bord. Sowohl GPU als auch Speicher takten mit 350 MHz (DDR). Neben Versionen mit 64 und 128 MByte GDDR3-RAM ist auch eine Variante ohne eigenen Grafikspeicher vorgesehen.

Info: www.nvidia.de | www.ati.de



SAPPHIRE TOXIC X700 PRO

X700 Pro mit Extra-Power

Sapphires neue PCI-Express-Grafikkarte Toxic X700 Pro wird mit den technischen Daten der von ATI verworfenen Radeon X700 XT in den Handel kommen. Demnach verfügt die Toxic-Karte neben einem X700-XT-Grafikchip über 128 MByte GDDR3-Speicher, der im Gegensatz zu normalen X700-Pro-Karten mit 1,6 statt 2,0 Nanosekunden arbeitet. Dadurch ist es möglich, das Sapphire-Board stabil von 425 MHz Chip- und 430 MHz DDR Speichertakt auf 475 MHz/500 MHz DDR zu übertakten – das entspricht den Taktraten einer X700 XT. Als Verkaufspreis nennt Sapphire rund 200 Euro.

Info: www.sapphiretech.de

VIEWSONIC VP171 & SHUTTLE XP17TEMPAR
Zwei neue Reaktionskünstler



Shuttles 17-Zoll-TFT XP17TempAR besitzt wie sein Vorgänger XP17 ein ungewöhnliches Design mit integriertem Tragegriff. Neu ist das verbaute TempAR-Panel. Dieses verfügt über eine nicht reflektierende Beschichtung und soll nach Herstelleraussage eine Reaktionszeit von 8 ms haben. Viewsonic bietet sein 8ms-TFT VP171 in den Farben Schwarz und Silber-Schwarz an. Das Display ist um elf Zentimeter höhenverstellbar und lässt sich um 90 Grad vom Quer- ins Hochformat drehen. Das TFT VP171 ist ab sofort für 399 Euro erhältlich. Beide Geräte haben eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Pixeln und Kontrastwerte von 500:1.

Info: www.viewsonic.de

ABIT FATAL1TY AN8
High-End-Nforce4-Mainbord

Mit der Fatal1ty-Produktreihe will Abit Spieler und leistungshungrige Übertakter ansprechen. Nach dem P4-Mainboard Fatal1ty AA8XE (Test auf Seite 162) folgt mit dem AN8 eine Platine für Athlon-64-CPUs. Neben dem aktuellen Sockel 939 sitzt der Nforce4-Ultra-Chipsatz auf der roten Platine. Dieser wird von einer Kupferkühlung auf guter Temperatur gehalten. Neben vier DDR1-Speicherbänken, einem PCI-Express-x16-Steckplatz für die Grafikkarte und zwei PCI-E-x1-Slots verfügt das AN8 über SATA-RAID und 5.1-Sound. Zwar kommt die neue Fatal1ty-Platine noch in diesem Monat in den Handel, ein endgültiger Preis steht jedoch noch nicht fest.

Info: www.abit.nl

COOLFX POWERPACK! ULTRA/2600 PCX „GOLDEN SAMPLE" SLI
Wasser marsch für SLI



Gainward kündigt für die CeBIT 2005 ein außergewöhnliches SLI-Paket an: Das Coolfx Powerpack! Ultra/2600 PCX „Golden Sample" SLI besteht aus zwei wassergekühlten Geforce-6800-Ultra-Grafikkarten, die als SLI-System für hervorragende Spieleleistung sorgen sollen. Pro Pixel-Platine stehen 256 MByte GDDR3-Speicher zur Verfügung, die mit 600 MHz DDR um 50 MHz über der Spezifikation arbeiten. Die Grafikchips takten hingegen mit den üblichen 450 MHz. Das in Kooperation mit Innovatek entwickelte Wasserkühlungssystem soll eine leise und leistungsstarke Kühlung garantieren. So außergewöhnlich wie das Produkt selbst ist auch der Preis: Das Bundle kostet 1.699 Euro. Eine einzelne 6800 Ultra mit Wasserkühlung wird für 899 Euro verkauft.

Info: www.gainward.de

Nvidias NV50 erst Ende 2005

Analysten zufolge erlangt Nvidias neuer High-End-Grafikchip NV50 nicht vor Ende 2005 Marktreife. Konkurrent Ati bringt den R420-Nachfolger (Radeon-X800-Serie) R520 hingegen schon in der ersten Jahreshälfte. Dieser unterstützt als erster Radeon-Chip das neue Shader Modell 3.0. Bisher liefen nur Nvidia-Karten der Geforce6-Serie mit den neuen Shadern, die beispielsweise bei **Splinter Cell: Chaos Theory** oder **Far Cry (dt.)** ab der Version 1.3 genutzt werden.

Info: www.nvidia.de

Grafikkarte mit zwei 6600-GT-Chips von Asus

Nachdem Gigabyte bereits eine PCI-Express-Karte mit zwei 6600-GT-Grafikchips in die Händlerregale gelegt hat, bringt auch Asus in Kürze eine entsprechend ausgestattete Platine. Das Online-Magazin www.computerbase.de vermutet, dass die EN6600GT im Gegensatz zum Modell von Gigabyte sogar im SLI-Modus mit zwei Karten läuft.

Info: www.asuscom.de

SLI bei jedem Spiel

Nvidias Dual-Grafikkarten-Technik SLI funktioniert serienmäßig nur bei ausgewählten Spielen. Mit dem inoffiziellen Tool SLI Game Launcher aktivieren Sie jedoch bei allen Spielen SLI und profitieren so von der zusätzlichen Leistung der zweiten Grafikkarte. Sie bekommen das praktische Tool unter PC-Games-Webcode 236U (Geben Sie den Code auf www.pcgames.de in den Suchkasten oben rechts ein und klicken Sie auf „webcode"). Nvidia will mit der nächsten Treiberversion die SLI-Unterstützung zudem grundlegend verbessern.

Info: www.nvidia.de

Günstiges 7.1-Sound-System von Creative

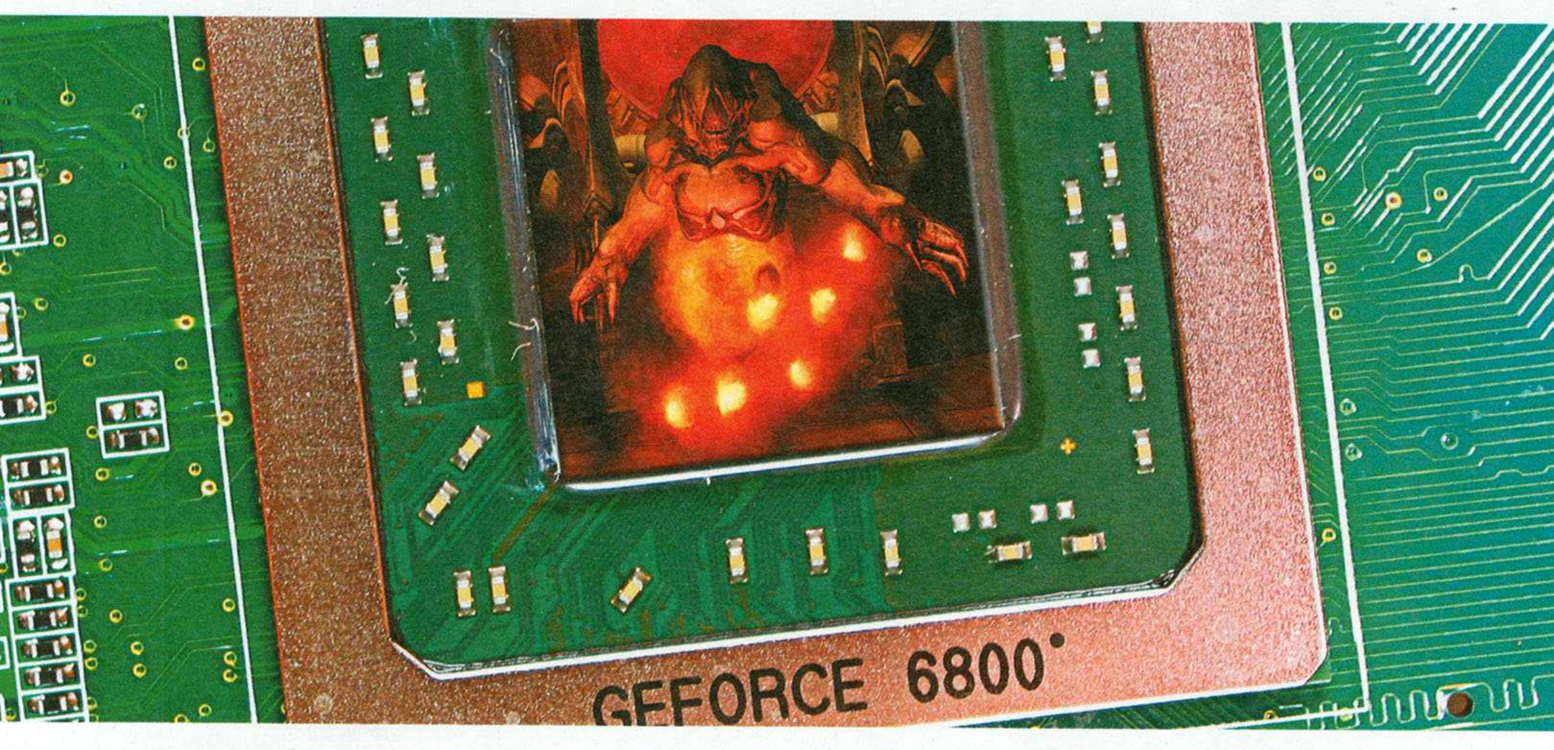
Der Online-Shop Alternate senkt ab sofort den Preis für das 7.1-Sound-System Creative Inspire T7700. Statt 74 Euro kostet das Lautsprecher-Set nun 59,90 Euro. Die sechs Satelliten liefern jeweils acht Watt Sinus, der Center-Speaker leistet 20 Watt, der Subwoofer 24 Watt. Das System verfügt zudem über eine Kabelfernbedienung, die einen An-/Ausschalter, einen Lautstärke- und einen Bassregler beherbergt.

Info: www.alternate.de

Preiswerte Laufwerke von Plextor

Plextor bringt zwei preiswerte interne Laufwerke auf den Markt: Der CD-Brenner PX-230A ist durch seine Einbautiefe von 17,25 cm besonders für enge Gehäuse und Mini-PCs interessant. Der 45 Euro günstige Brenner beschreibt CD-R-Medien mit 52facher Geschwindigkeit, CD-RWs werden mit 32x beschrieben. Das DVD-Laufwerk PX-130A liest DVDs mit 16facher und CDs mit 50facher Geschwindigkeit und kostet lediglich 35 Euro.

Info: www.plextor.de



Die neue Chipkollektion

Ati hat noch vor Weihnachten fünf neue Chipsätze für PCI Express vorgestellt und auch Nvidia sortiert sein Chip-Lineup neu. PC Games verschafft Ihnen den Überblick.

Vor allem die neue Schnittstelle PCI Express sorgt für Bewegung im Markt. Ati war Ende 2004 besonders fleißig und stellte gleich fünf passende Grafikchips auf Basis des R430 und R480 vor. Aber auch Nvidia war nicht untätig: So schickten die Kalifornier mehr oder weniger heimlich den NV41 ins Rennen, der als Geforce 6800/LE für PCI Express im Handel erscheint. Diese durchaus verwirrende Vielfalt nehmen wir zum Anlass, eine Chipsatzübersicht für Sie zusammenzustellen.

Was ist ...?

Anisotrope Texturfilterung
Wirkt gegen den Verwischeffekt von Texturen, der bei nach hinten geneigten Flächen auftritt

Anti-Aliasing
Technik zur Reduzierung von Bildfehlern. Multi Sampling ist schneller als Super Sampling.

BGA-Speicher
Speicherbausteine in „Ball Grid Array"-Verpackung produzieren weniger Abwärme.

Shader
Programmierbare Hardware-Einheiten in Chips wie Geforce FX oder Radeon 9600/9800

Ati-Karten bis 200 Euro

Der Übergang von den reinen, für ernsthafte Spieler ungeeigneten Einsteigerkarten zur gediegenen Mittelklasse ist praktisch fließend, vor allem bei PCI-Express-Chips. Ati bietet immerhin drei komplette Chipsatzfamilien an: X300, X600 und X700. Während X300 und X600 (je vier Pixel-Shader-Einheiten, 64/128 Bit Speicheranbindung) keine zeitgemäße 3D-Leistung liefern, ist der X700 (Codename: RV410) aus Preis-Leistungs-Sicht ein interessantes Produkt. Allerdings ist der Chip (acht Pixel Shader, 128 Bit RAM-Interface) weiterhin nur für PCI Express verfügbar. Grund: Ati liefert die AGP-Unterstützung ähnlich wie Nvidia per Brückenchip nach („Rialto"), der allerdings immer noch nicht fertig gestellt ist. Aus Kreisen der Hersteller wird der Februar als Starttermin für den Brückenchip genannt, wobei dann weitere Wochen oder sogar Monate ins Land gehen dürften, bis alle aktuellen PCI-Express-Angebote von Ati auch für AGP zur Verfügung stehen.

Nvidia-Karten bis 200 Euro

Bei Nvidia hat sich die rechtzeitige Entwicklung des Brückenchips BR02 ausgezahlt. Seit Ende letzten Jahres liefern die Partner schon fleißig Geforce-6600-GT-Karten für AGP-Systeme aus (acht Pixel Shader, 128 Bit Speicherinterface) und müssen dabei kaum Konkurrenz fürchten. Der einzige ernsthafte Gegner ist der angegraute Radeon 9800 Pro. Im Januar gesellte sich noch der Geforce 6600 Standard für AGP hinzu, der aufgrund seiner geringen Taktfrequenzen aber nur für Gelegenheitsspieler Sinn macht. Beide 6600-Prozessoren haben eine native PCI-Express-Unterstützung und sind schon länger für diese Schnittstelle erhältlich; für SLI sind aber standardmäßig nur 6600-GT-Karten/Designs vorgesehen. Als reine Einsteigerlösungen findet man den Geforce 6200 (vier Pixel Shader, 32/64/128 Bit) mit und ohne Turbo Cache, der für regelmäßige Spieler aber weitgehend uninteressant und aktuell sowieso nur für PCI Express verfügbar ist. Nebenbei bemerkt, bietet der PCI-Express-Markt aktuell ein echtes Kuriosum. So findet man zwar Einsteiger-Grafikkarten ab 60 Euro, die langsamsten Prozessoren sind allerdings von Haus aus schon relativ hoch getaktet. Der kleinste P4 für PCI-E-Systeme ist aktuell der 2,8 GHz, der kleinste Athlon 64 für PCI-E der 3000+. Ein System aus PCI-Express-Einsteigerkomponenten ist damit höchst unausgewogen, hier bremsen die jeweiligen Grafikkarten (teilweise sogar Mittelklasse-Vertreter) eigentlich durchgängig den Spielspaß.

Ati-Karten ab 200 Euro

Vor Weihnachten kam viel Bewegung in den Markt ab 200 Euro. Vor allem Ati gab Vollgas mit seinen beiden neuen Chipsätzen R430 (Fertigung in

Neue Grafikchips von Ati und Nvidia (PCI Express)

	Radeon X800	Radeon X800 XL	Radeon X850 Pro	Radeon X850 XT	Radeon X850 XT-PE	Geforce 6800 LE	Geforce 6800
Codename	R430	R430	R480	R480	R480	NV41	NV41
Kartenpreis (ca.)	270 Euro	420 Euro	450 Euro	500 Euro	550 Euro	300 Euro	350 Euro
Fertigung/Transistoren	0,11 Mikrometer/ 160 Mio.	0,11 Mikrometer/ 160 Mio.	0,13 Mikrometer/ 160 Mio.	0,13 Mikrometer/ 160 Mio.	0,13 Mikrometer/ 160 Mio.	0,13 Mikrometer/ unbekannt	0,13 Mikrometer/ unbekannt
Pixel Shader/Vertex Shader	12/6	16/6	12/6	16/6	16/6	8/4	12/5
Raster Operators	12	16	12	16	16	16	16
Chiptakt	390 MHz	400 MHz	520 MHz	520 MHz (+)	540 MHz (+)	325 MHz	325 MHz
Pixelfüllrate	4,7 Gigapixel/s	6,4 Gigapixel/s	6,2 Gigapixel/s	8,3 Gigapixel/s (+)	8,6 Gigapixel/s (+)	2,6 Gigapixel	3,9 Gigapixel
Speicherbus/-Art	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3	256 Bit/GDDR3
Speichertakt	350 MHz DDR	490 MHz DDR	540 MHz DDR	540 MHz DDR	587 MHz DDR	300-350 MHz DDR	300-350 MHz DDR
Speicherbandbreite	22,4 GByte/s	31,3 GByte/s	34,5 GByte/s	34,5 GByte/s	37,5 GByte/s	19,2-22,4 GByte/s	19,2-22,4 GByte/s

110 Nanometer) und R480 (130 Nanometer). Die Trennung zwischen X800/XL und X850 Pro/XT/XT-PE (siehe auch Übersichstabelle) erfolgt aber nicht über die vorhandenen Render-Pipelines (12/16), sondern über die Taktfrequenzen. Die R430-Chips takten aufgrund des Fertigungsprozesses nur mit ca. 400 MHz (Chip), die R480-Chips mit 520+ MHz. X800 und X850 Pro kommen mit zwölf Pipelines, X800 XL, X850 XT und X850 XT-PE mit 16 Pixel-Shader-Einheiten.

Diese Aufteilung wirkt auf den ersten Blick verwirrend, weil der X800 XL so trotz niedrigeren Preises dem X850 Pro in der reinen Zeichenleistung überlegen ist (als Ausgleich hat der X850 Pro dafür eine leicht höhere Speicherbandbreite). Man muss allerdings bedenken, dass Ati beim R430 und R480 immer 16-Pipeline-Chips produziert und dann entsprechend bei Nichtfunktionieren oder bei Bedarf Pipelinegruppen (so genannte Quads) deaktiviert. Weiterhin verfügbar für PCI Express sind übrigens X800 SE (acht Pipelines, nur OEM-Markt), X800 Pro (zwölf) und X800 XT(PE), die auf dem R423 basieren. Bei den AGP-Chipsätzen gibt es wenig Änderungen. Aktuell sind X800 Pro, X800 XT und X800 SE lieferbar; der X800 XT-PE ist von der Roadmap verschwunden. Dafür kommen ab Februar X850-Karten für AGP.

Nvidia-Karten ab 200 Euro

Bei Nvidia setzt man aktuell darauf, die 6800er-Serie in Stückzahlen für PCI Express ausliefern zu können. Im Einzelnen sind das der 6800 LE (acht Pixel Shader), der 6800 Standard (zwölf Pixel Shader) sowie der 6800 GT/6800 Ultra (16). Alle vier genannten Chips sind SLI-fähig, lassen sich also paarweise auf Nforce4-SLI-Boards für mehr Grafikleistung kombinieren. Während 6800 GT und 6800 Ultra auf dem NV45 basieren, stammen 6800 LE und 6800 Standard für PCI-E vom NV41 ab, den Nvidia im Stillen veröffentlicht hat. Der NV41 ist im Gegensatz zum NV40 (16 Pixel Shader) ein fertigungsoptimierter 12-Pixel-Shader-Chip. Pipeline-Mods, die aus einem 6800 AGP noch einen vollwertigen 16-Pipeline-Chip machten, sind hier nicht mehr möglich.

Modding-Fans dürften aber aufatmen, da mit dem 6800 LE für PCI-E (acht Pixel Shader) ein hochinteressanter Chip auf den Markt kommt. Er entsteht durch Deaktivierung einer Funktionsgruppe (Quad) und kann daher mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit wieder auf zwölf Pixel-Shader-Einheiten zurückgemoddet werden. Interessant am Rande: Im Gegensatz zum NV43 hat Nvidia beim NV41 die Anzahl der Raster-Operationen-Einheiten (wichtig für Kantenglättung, Z-Buffering usw.) nicht reduziert. Dem NV41 stehen damit die vollen 16 ROPs zur Verfügung (NV43: vier ROPs).

Leistungsanalyse

Unser Direktvergleich AGP gegen PCI Express (Athlon 4000+ auf Nforce4 Ultra und K8T800 Pro) brachte keine neuen Erkenntnisse: Aktuelle Spiele profitieren weiterhin nicht messbar von der größeren Bandbreite durch PCI Express (siehe auch Benchmarktabelle oben). Bis auf Einzelfälle liegen alle getesteten Pärchen im Rahmen der Messungenauigkeit auf dem gleichen Leistungsniveau.

AGP versus PCI Express

PCGH-Benchmarksuite [Far Cry (dt.), Riddick, NfS U2, Half-Life 2]

	4x AA, 8:1 AF	2x AA, 4:1 AF	Kein FSAA/AF
6800 Ultra AGP	52,7 Fps	64,2 Fps	82,3 Fps
6800 Ultra PCI-E	52,5 Fps	63,8 Fps	81,8 Fps
X850 XT (520/540)	57,1 Fps	65,1 Fps	78,1 Fps
X800 XT-PE AGP (520/540)	57,9 Fps	65,8 Fps	78,2 Fps
6600 GT AGP	28,8 Fps	40,8 Fps	68,0 Fps
6600 GT PCI-E	29,4 Fps	41,2 Fps	68,1 Fps

Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe (PCI Express), Asus A8V Deluxe Revision 1.01 (AGP), 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c

Die Unterschiede zwischen AGP und PCI Express sind im Rahmen der Messungenauigkeit. Aktuelle Spiele profitieren nach unseren Tests also nicht von der höheren Bandbreite von PCI Express.



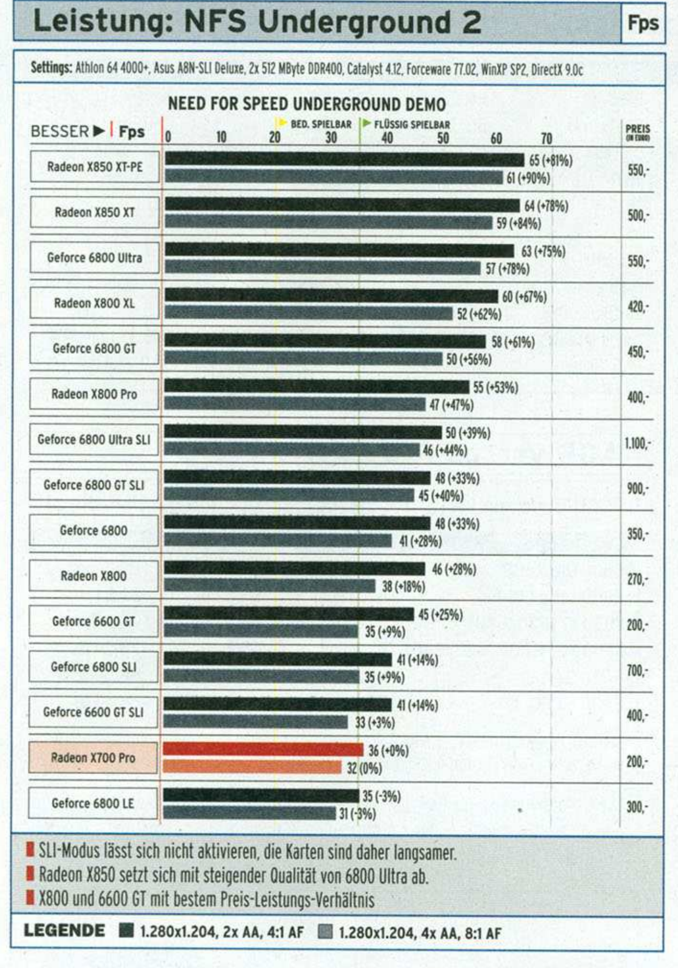
PRAXISTEST Nach unseren Messungen ist PCI Express allein noch kein Grund zum Umstieg auf die neue Schnittstelle. Erst künftige Spielegenerationen werden von der bidirektionalen Punkt-zu-Punkt-Technologie profitieren.

Ein Blick auf die Grafikchips zeigt, dass Ati mit dem X850 XT-PE den schnellsten Single-Prozessor hat – zumindest bei den bei uns verwendeten Benchmarks. Rund 13 Prozent beträgt der Vorsprung vor dem 6800 Ultra bei 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF. Nvidia besitzt im Gegenzug dank SLI die schnellste Grafiklösung, wenn Geld keine Rolle spielt. So kommt das 6800-Ultra-SLI-Duo in **Riddick** auf beachtliche 70 Fps (1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF). Das ist deutlich mehr als das Doppelte, was X850 XT-PE und eine einzelne 6800 Ultra zu leisten imstande sind.

Wenig Sinn macht nach unseren Tests ein 6800 LE, auch nicht im SLI-Betrieb. Grund: Der deutlich günstigere 6600 GT liegt bei den meisten Benchmarks gleichauf. Radeon X800 und X800 XL machen indes eine ausgesprochen gute Figur gegen Geforce 6800 und 6800 GT. Preisbewusste Spieler sollten die Preisentwicklung daher genau im Auge behalten. (tb)

Leistung: NFS Underground 2 — Fps

Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c

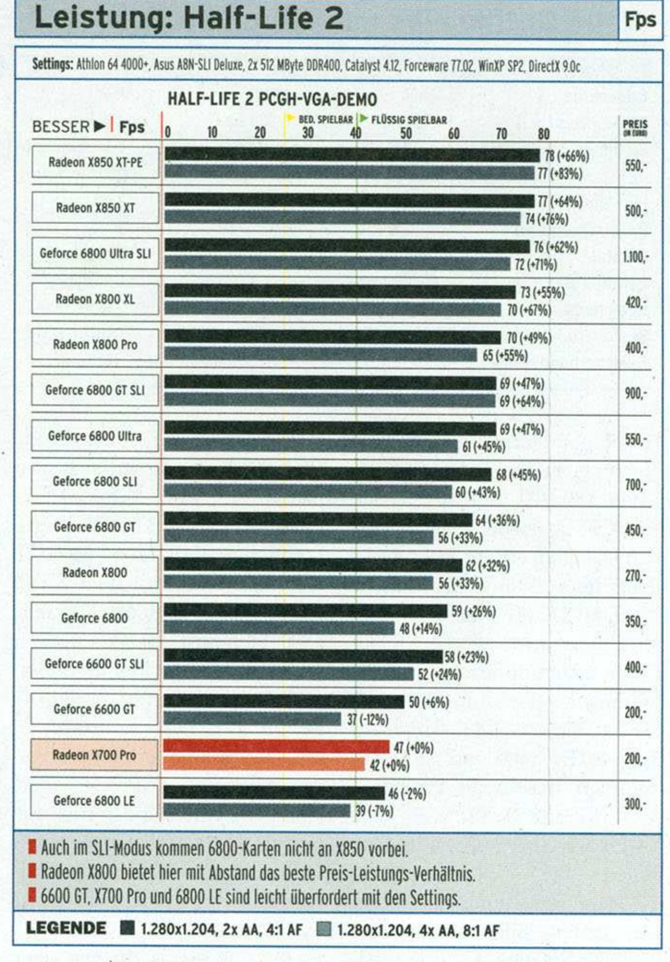


- SLI-Modus lässt sich nicht aktivieren, die Karten sind daher langsamer.
- Radeon X850 setzt sich mit steigender Qualität von 6800 Ultra ab.
- X800 und 6600 GT mit bestem Preis-Leistungs-Verhältnis

LEGENDE ■ 1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF ■ 1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF

Leistung: Half-Life 2 — Fps

Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c

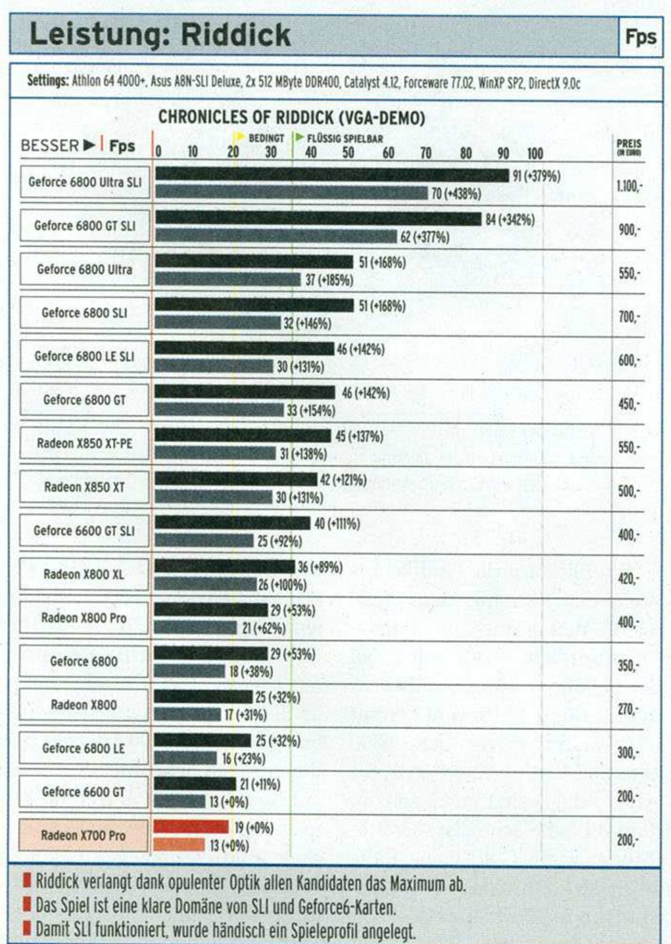


- Auch im SLI-Modus kommen 6800-Karten nicht an X850 vorbei.
- Radeon X800 bietet hier mit Abstand das beste Preis-Leistungs-Verhältnis.
- 6600 GT, X700 Pro und 6800 LE sind leicht überfordert mit den Settings.

LEGENDE ■ 1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF ■ 1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF

Leistung: Riddick — Fps

Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c

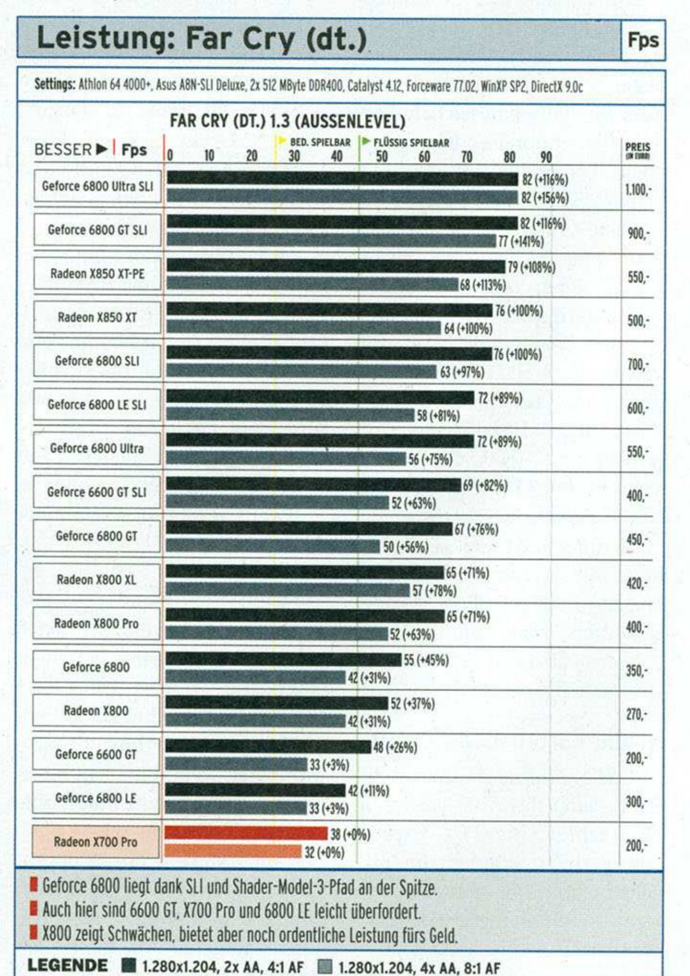


- Riddick verlangt dank opulenter Optik allen Kandidaten das Maximum ab.
- Das Spiel ist eine klare Domäne von SLI und Geforce6-Karten.
- Damit SLI funktioniert, wurde händisch ein Spieleprofil angelegt.

LEGENDE ■ 1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF ■ 1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF

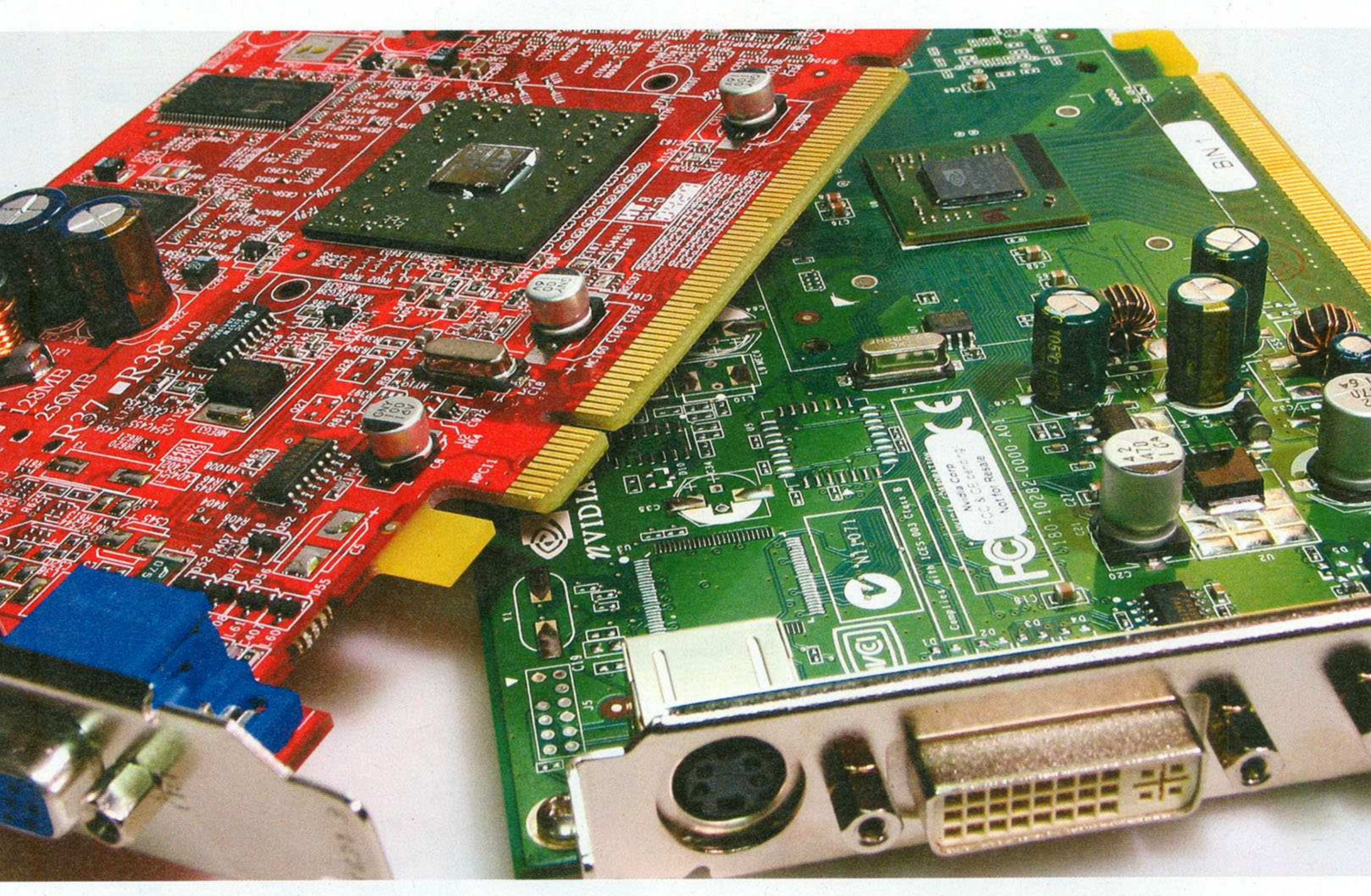
Leistung: Far Cry (dt.) — Fps

Settings: Athlon 64 4000+, Asus A8N-SLI Deluxe, 2x 512 MByte DDR400, Catalyst 4.12, Forceware 77.02, WinXP SP2, DirectX 9.0c



- Geforce 6800 liegt dank SLI und Shader-Model-3-Pfad an der Spitze.
- Auch hier sind 6600 GT, X700 Pro und 6800 LE leicht überfordert.
- X800 zeigt Schwächen, bietet aber noch ordentliche Leistung fürs Geld.

LEGENDE ■ 1.280x1.204, 2x AA, 4:1 AF ■ 1.280x1.204, 4x AA, 8:1 AF



3D-Karten unter 100 Euro

Mit verlockenden Preisen oder speziellen Features machen immer wieder neue Einsteiger-Boards auf sich aufmerksam. Was leisten 3D-Karten unter 100 Euro?

Nachdem wir Ihnen bereits neue Radeon- und Geforce-Chipsätze vorgestellt haben, betrachten wir in diesem Artikel Einsteiger-GPUs auf PCI-Express-Basis unter 100 Euro. Nicht jeder ist bereit, über 200 Euro für eine Grafikkarte auszugeben, oder benötigt so viel Leistung. Doch was leisten Einsteigerlösungen wie der Radeon X300 oder der Geforce 6200 mit Turbo Cache? PC Games verrät Ihnen, ob Sie damit noch aktuelle PC-Titel spielen können.

Geforce 6200 Turbo Cache

Neben dem Geforce 6200 Standard gibt es von diesem Chip auch eine günstigere, aber auch deutlich langsamere TC-Version. Für die Modelle mit Turbo Cache nutzt Nvidia dabei die hohe Bandbreite von PCI Express. So wird auf der Platine nur noch eine geringe Speichermenge verbaut (16, 32, 64 MByte), der Rest wird vom Arbeitsspeicher abgezweigt. Beim Modell mit 16 MByte erfolgt dabei nur eine 32 Bit breite Speicheranbindung (32, 64 MByte: 64 Bit). Von der Kosteneinsparung durch die Nutzung des Arbeitsspeichers merkt der Kunde momentan wenig, schließlich fallen für einen 6200 TC je nach Speichermenge zwischen 65 und 90 Euro an. Laut Nvidia werden die Preise aber in den nächsten Wochen und Monaten deutlich fallen.

Dem Geforce 6200 stehen auch in der TC-Variante vier Pixel-Shader- und drei Vertex-Shader-Einheiten zur Verfügung. Eine Freischaltung von acht Pixel-Shader-Einheiten ist nicht möglich, da der verwendete NV44 im Gegensatz zum NV43 nur mit vier Shader-Einheiten produziert wird. Weiterhin unterstützen alle Turbo-Cache-Karten das Shader Model 3 und Purevideo, für den SLI-Betrieb sind diese 3D-Beschleuniger allerdings nicht vorgesehen.

Die uns von Nvidia zur Verfügung gestellten Referenzboards sind mit 16 beziehungsweise 32 MByte Speicher ausgestattet. Beide Modelle werden mit 350 MHz/350 MHz DDR getaktet. Den hochwertigen BGA-Speicher mit 2,86 ns Zugriffszeit konnten wir auf 425 MHz DDR übertakten. Wir gehen jedoch davon aus, dass Boardpartner von Nvidia günstigere TSOP-Module einsetzen werden. Auf den passiv gekühlten Karten haben wir eine relativ hohe Temperatur von 58 Grad Celsius gemessen.

Radeon X300

Als Einstiegsgrafikkarte für PCI Express hat Ati den Radeon X300 SE beziehungsweise X300 vorgesehen. Entsprechende Karten sind bereits für 60 bis 90 Euro im Handel erhältlich. X300 und X300 SE sind beide mit 325 MHz Chip- und 200 MHz DDR Speicherfrequenz getaktet. Unterschiede gibt e<s hingegen beim Speicherbus (X300 SE: 64 Bit; X300: 128 Bit). Für Tests und Benchmarks verwendeten wir eine X300 von Powercolor mit 256 MByte TSOP-Speicher (5 ns Zykluszeit). Der 256 MByte große Speicher erhöht die Performance gegenüber einer Version

Einsteiger-Grafikchips (PCI Express)

	Xpress 200 (integriert)	Radeon X300 SE	Radeon X300	Geforce 6200 TC	Geforce 6200
Interner Codename	RS480	RV370	RV370	NV44	NV43/NV44
Preis (ca.)	100 Euro (inklusive Mainboard)	60 Euro	70-90 Euro	65-90 Euro	90-120 Euro
Pixel/Vertex Shader	2/CPU assisted	4/2	4/2	4/3	4/3
Chiptakt	300-350 MHz	325 MHz	325 MHz	350 MHz	300 MHz
Speichertakt	-	200 MHz DDR	200 MHz DDR	350 MHz DDR	250 MHz DDR
Pixelfüllrate	0,6-0,7 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,4 Gigapixel/s	1,2 Gigapixel/s
Texturfüllrate	0,6-0,7 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,3 Gigapixel/s	1,4 Gigapixel/s	1,2 Gigapixel/s
Speichermenge	-	128 MByte	128-256 MByte	16-64 MByte	128-256 MByte
Speicherbus	-	64 Bit	128 Bit	32-64 Bit	64-128 Bit
Speicherbandbreite	-	3,2 GByte/s	6,4 GByte/s	2,8-5,6 GByte/s	4-8 GByte/s

mit 128 MByte nicht, weshalb Sie aus Kostengründen zum X300 mit nur 128 MByte greifen sollten (ca. 70 Euro). Der Lüfter der Powercolor-Karte ist relativ leise: Wir haben nur 1,2 Sone beziehungsweise 30 dB(A) gemessen. Die Platine erhitzte sich in unseren Tests auf 54 Grad Celsius. Übertaktet werden konnte unser Exemplar auf 380 MHz/220 MHz DDR. Im **UT 2004**-Flyby (dt.) erhöhte sich dadurch die Framerate um zwölf Prozent.

Onboard-Grafiklösungen

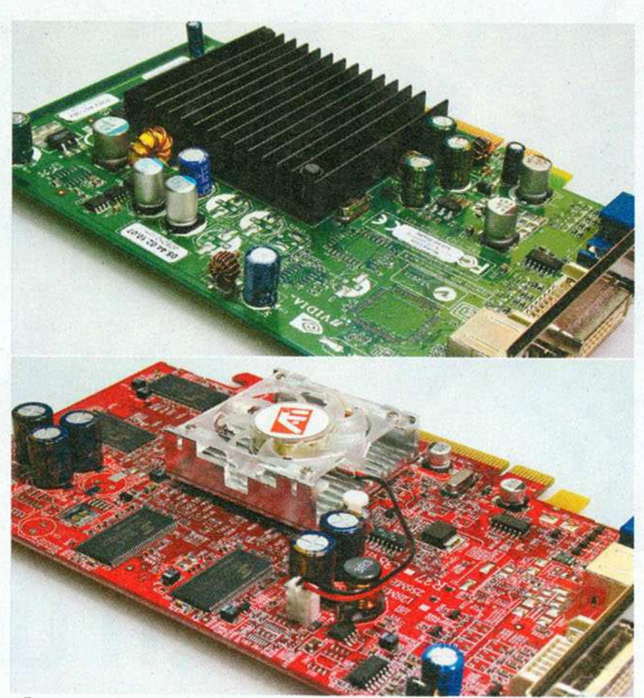
Integrierte Grafiklösungen auf Mainboardplatinen sind hauptsächlich für Office-PCs und nicht für Spieler gedacht. Bei den Pentium- und Celeron-Systemen dominiert Intel diesen Markt mit den Extreme-Graphics-Chipsätzen. Für Athlon-64-Systeme hat Ati einen eigenen Mainboard-Chipsatz mit integrierter Grafiklösung konzipiert. Der Xpress 200 basiert auf dem Radeon-X300-Kern, ist allerdings nicht so leistungsfähig. Das liegt unter anderem daran, dass der Xpress 200 gegenüber dem RV370 nur zwei statt vier Pixel-Shader-Einheiten nutzen kann. Weiterhin sind die Vertex Shader „CPU assisted", entsprechende Berechnungen werden also teilweise vom Prozessor übernommen. Da der Onboard-Grafikchip über keinen eigenen Speicher verfügt, muss ein Teil des Systemspeichers reserviert werden. Mainboard-Hersteller können den Xpress 200 mit 300 bis 350 MHz takten.

Performance-Analyse

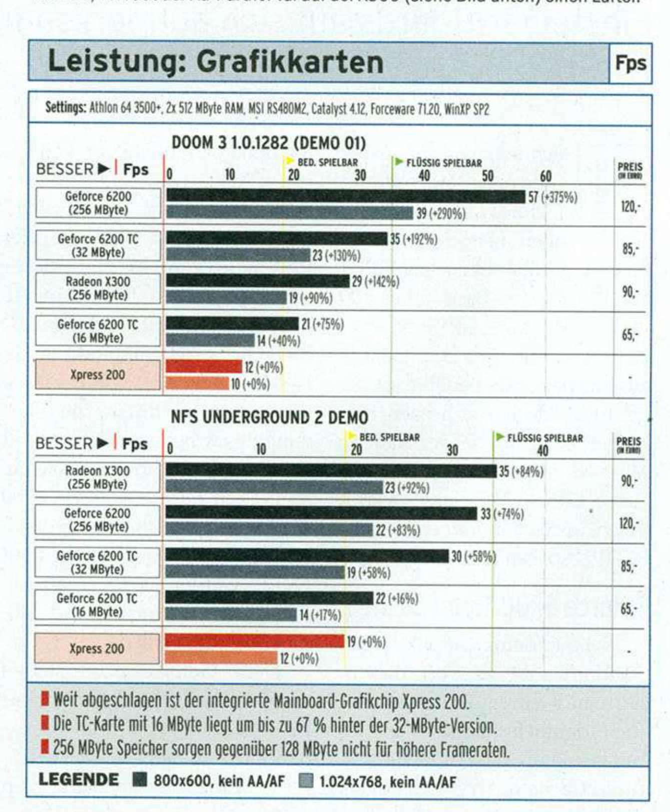
Der Onboard-Grafikchip Xpress 200 ist für Spieler gänzlich ungeeignet. Selbst auf unserem schnellen Testsystem mit einem Athlon 64 3500+ erzielte der Onboard-Chip in **Doom 3** und **NfS Underground 2** bei einer Auflösung von 800x600 (kein FSAA/AF) nur zwölf bis 19 Fps. Wenig empfehlenswert für Spieler ist auch die immerhin rund 65 Euro teure Turbo-Cache-Karte mit 16 MByte lokalem Speicher. Die Variante mit 32 MByte lokalem Speicher kostet nur 20 Euro mehr und ist dabei in **Doom 3** bis zu 67 Prozent und in **NfS Underground 2** bis zu 36 Prozent schneller. Gegen eine Geforce 6200 mit 128 MByte oder 256 MByte muss sich die Turbo-Cache-Karte mit 32 MByte deutlich geschlagen geben. Während der 6200 TC in **Doom 3** nur auf durchschnittlich 23 Fps kommt, haben wir beim 6200 Standard 39 Fps ermittelt (1.024x768, kein AA/AF). In **NfS Underground 2** verringert sich der Abstand, sodass der 6200 TC nur 16 Prozent langsamer ist als der 6200 Standard. Nur ein bis zwei Fps schneller als der Geforce 6200 ist der Radeon X300 in **NfS U2**. In **Doom 3** liegt der X300 deutlich hinter dem Geforce 6200.

Fazit: Einsteiger-Grafik

Wer bei seinem PC am falschen Ende spart, darf sich nicht ärgern, wenn selbst mit einem Athlon 64 3500+ und 1.024 MByte RAM keine wirklich flüssige Darstellung von aktuellen Spielen möglich ist. Vor allem die Onboard-Chips und auch die Turbo-Cache-Karten sind lediglich für PC-Anwender geeignet, die nur in Ausnahmefällen spielen oder sich auf betagte Spieleklassiker beschränken. 3D-Beschleuniger mit dem Radeon X300 und Geforce 6200 kosten nicht unwesentlich mehr, lassen aber eher Spielefreude aufkommen. Für Gelegenheitsspieler mit schmalem Geldbeutel könnte sich hier also eine Investition lohnen. (dw)



KÜHLUNG Während Nvidia bei den Turbo-Cache-Karten keine aktive Kühlung vorsieht, verbaut der Ati-Partner Tul auf der X300 (siehe Bild unten) einen Lüfter.



Schnelles Mäuschen

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als kostenloses Dankeschön die DIAMONDBACK Magma von RAZER.



Die RAZER DIAMONDBACK sorgt für Aufsehen in der Welt der Computerspieler! Perfekt auf die Bedürfnisse der Profispieler ausgelegt, ist die Maus der Favorit bei den Topspielern auf der ganzen Welt. Aufgrund ihrer Präzision, ihres geringen Gewichts und der extremen Gleitfähigkeit entscheiden sich immer mehr Spieler für die DIAMONDBACK. Schon nach kürzester Zeit können selbst Weltklasse-Spieler nicht mehr ihre Finger von der Maus lassen. Mit der DIAMONDBACK stellt RAZER die weltweit erste optische Maus mit einem 1.600-dpi-Sensor und einer kabelgebundenen 16-Bit-Hochgeschwindigkeits-Datenübertragung vor.

Selbst schnelle, sprunghafte Bewegungen setzt dieser Sensor absolut präzise, flüssig und ohne jegliche Verzögerung oder Abweichung um. Und das auf Unterlagen, an denen viele andere Mäuse scheitern! Die hohe Abtastrate von 5,8 Megapixeln bei 6.500 Bildern pro Sekunde ermöglicht extreme Beschleunigungsraten von bis zu 15 G und eine maximale Geschwindigkeit von 1 m/s. Die von anderen Mäusen bekannte lästige Stand-by-Verzögerung wird durch die DIAMONDBACK außer Kraft gesetzt. Sensor und Tasten reagieren selbst auf kleinste Bewegungen. Sieben individuell programmierbare Tasten inklusive Scrollrad machen die RAZER DIAMONDBACK vielseitig einsetzbar. Die beiden Haupttasten sind mit einer Anti-Rutsch-Beschichtung versehen und lassen selbst verschwitzte Finger sicher auf den Tasten liegen. Durch ihr symmetrisches Design ist die Maus sowohl für Rechts- als auch für Linkshänder geeignet. Der aufsehenerregende Magma-Look verwandelt die Maus in ein rot glühendes Kraftwerk, welches insbesondere im Dunkeln alle Blicke magisch auf sich zieht. Die RAZER DIAMONDBACK ist die neue Referenz in Sachen Präzision und Schnelligkeit im Bereich der High-End-Mäuse und wurde als offizielle Maus der World Cyber Games ausgewählt.

Zum Lieferumfang der DIAMONDBACK gehört eine LAN-Pak genannte Transporttasche aus hochwertigem Neopren.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf, Fax: 0451-4906770.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: 0043-6246-8825277

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
  (€ 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit CD-ROM.
  (€ 55,20/12 Ausg.(= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg.)
- ❒ Ja, ich möchte das **PC-Games-PLUS-Abo** (3 CD-ROMs u. DVD) plus Vollversion. (€ 104,40/12 Ausg. (= € 8,70/Ausg.); Ausland € 117,60/12 Ausg.; Österreich € 116,40/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

RAZER DIAMONDBACK Magma (Art.-Nr. 002637)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2 bis 3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland 6 bis 8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games bzw. PC Games Plus!

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games CD, PC Games DVD, PC Games PLUS. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

PG PR 18



Hauptplatinen-Express

Langsam, aber sicher treffen bei den Händlern erste AMD-Mainboards mit PCI-Express-Unterstützung ein. PC Games hat die frühen Modelle getestet.

Für unsere Tests stellten uns Asus, MSI und Gigabyte insgesamt vier Platinen mit Nforce4-Chipsätzen zur Verfügung. Drei davon sind Nforce4-SLI-Platinen und eine ist mit dem Nforce4 Ultra bestückt. Platinen mit Via- und Ati-Chips waren bis zum Test nicht zu bekommen. Damit hat Nvidia zumindest vorerst die Vorherrschaft bei den PCI-Express-Mainboards für den Athlon 64 übernommen. Zusätzlich bietet Nvidia noch die innovative SLI-Technik an, die bei grafiklastigen Spielen und hoher Bildqualität exorbitante Leistungsgewinne bringt. Der Nforce4 Ultra hingegen soll im Preis-Leistungs-Markt den Vorgänger Nforce3 Ultra beerben. Ob das auch gelungen ist, lesen Sie im Folgenden.

Was ist ...?

SLI (Nvidia)
Zwei PCI-E-Grafikkarten werden im Parallelbetrieb gekoppelt und bieten so mehr Leistung.

PCI Express
Schnittstellenstandard mit einer Bandbreite von 0,25 (x1) bis 4 GByte/s (x16) Up/Downstream

x1, x2, x4, x8 und x16
Gibt die Zahl der Lane-Paare eines PCI-Express-Anschlusses an. x16 ist Standard bei Grafikslots.

RAID
Fehlertolerantes System auf Basis mehrerer Festplatten, die zu einem Laufwerk vereint werden

MSI K8N Diamond-54G

Gutes SLI-Mainboard mit Schönheitsfehlern – (BIOS-Version 1.0 – Platinenrev. Vorserie)

Bei den Spiele-Benchmarks rangiert MSIs Nforce4-SLI-Mainboard knapp vor der Platine des Erzrivalen Asus. Genau wie das Asus- und MSI-Nforce4-Ultra-Mainboard absolviert das K8N Diamond alle Stabilitätstests fehlerfrei. In den USB-2.0-Benchmarks erreicht das Mainboard eine durchschnittliche Datentransferrate von sehr guten 37,7 MByte/s. In den Netzwerktests glänzen die beiden Gigabit-LAN-Adapter des K8N Diamond mit hoher Leistung. So sendet der im Chipsatz integrierte Nvidia-Adapter mit bis zu 105 MByte/s und empfängt mit 113 MByte/s. Die Performance des per PCI Express angebundenen Gigabit-LAN-Adapters von Marvell ist mit einer Senderate von 92 MByte/s und einer Empfangsrate von 106 MByte/s kaum schlechter.

Der Test des PCI-Busses offenbart jedoch eine kleine Schwäche: Hier liegt die im Leerlauf gemessene Datentransferrate bei nur 86,4 MByte/s. Wenn Sie viele PCI-Geräte einsetzen und so eine hohe Last auf dem PCI-Bus erzeugen, kommt es möglicherweise zu Engpässen. Der SATA-Controller unterstützt neben dem Betrieb mit einem einzelnen SATA-Laufwerk auch die RAID-Modi 0, 1 und 0+1. Der Abstand zwischen den beiden PCI-Express-x16-Slots beträgt nur 3 cm, was den Einbau von zwei Grafikkarten mit sperrigen Kühlkörpern wie der Winfast PX6800 GT TDH unmöglich macht. Die getesteten Geforce-6600-GT-Karten passen jedoch problemlos im SLI-Modus auf die Platine. Des Weiteren hat MSI die mitgelieferte Backplate des Retention-Moduls auf der Platine verklebt, sodass sich CPU-Kühler, die eine eigene Backplate benötigen, ohne Modifikation der Platine nicht montieren lassen (siehe Tabelle).

Die Temperatur der Northbridge beträgt unter Volllast 48,7° Celsius, was eindeutig zu hoch ist. Der Grund: Auf der Vorserienplatine kam Silikonwärmeleit-

Kompatibilität: Mainboards

Mainboard	Asus A8N-SLI Deluxe	MSI K8N Diamond-54G	MSI K8N Neo4 Platinum	Gigabyte K8NXP-SLI
Arbeitsspeicher				
Kingston KVR DDR400	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Take MS DDR400	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Corsair CMX512-3200LL	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Rechenfehler/passt bedingt
Infineon DDR400	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Rechenfehler/passt bedingt
Geil PC3200 Ultra Dual Ch.	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Absturz/passt nicht
Twinmos Twister PC3200	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Absturz/passt nicht
PCI-E-Grafikkarten (SLI-Modus)				
Asus N6600GT	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
MSI NX6600GT	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Galaxy GF 6600GT	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Gigabyte NX66T128D	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Winfast PX6800 GT TDH	Stabil/passt	Absturz/passt nicht	Absturz/passt nicht	Absturz/passt nicht
CPU-Kühler				
Gigabyte PCU21-VG	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Thermaltake Polo 735	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt	Stabil/passt
Thermalright SLK-948U	Stabil/passt	Absturz/passt nicht	Absturz/passt nicht	Stabil/passt
Zalman CNPS7000A	Stabil/passt	Absturz/passt nicht	Absturz/passt nicht	Stabil/passt
Coolermaster Hyper 6	Stabil/passt	Absturz/passt nicht	Absturz/passt nicht	Stabil/passt

■ Stabil/passt ■ Rechenfehler/passt bedingt ■ Absturz/passt nicht

Zwei Winfast-Karten können im SLI-Modus auf manchen SLI-Mainboards nicht eingesetzt werden. Einzeln passen jedoch alle Grafikkarten.

paste zum Einsatz, die anscheinend durch das Aufsetzen des Northbridge-Kühlers zur Seite hinausquoll. Die Ausstattung ist inklusive Dual-Gigabit-LAN, SATA-Controller mit zwei Firewire-Anschlüssen, acht USB-2.0-Ports, IDE- sowie Floppy-Rundkabeln und einer Diagnose-Anzeige überdurchschnittlich. Im BIOS und per Corecell-Software bietet MSI zudem viele Overclocking-Möglichkeiten (siehe Tabelle). Die Boot-Zeit des Mainboards ist mit 33 Sekunden kurz.

Fazit: Der Hauptkritikpunkt beim MSI K8N Diamond ist wohl der geringe Abstand zwischen den beiden x16-Slots. Prüfen Sie daher vor dem Kauf, ob Ihre SLI-Kombination auch genug Platz hat. Der Kaufpreis ist mit 210 Euro gesalzen.

MSI K8N Neo4 Platinum

Nforce4-Ultra-Platine mit Pseudo-SLI – (BIOS-Version 1.029 – Platinenrev. Vorserie)

Das K8N Neo4 Platinum ist mit Nvidias Nforce4 Ultra ausgestattet, der offiziell nur eine Grafikkarte unterstützt. Allerdings befindet sich zu dem PCI-Express-x16-Slot noch ein x2-Slot auf der Platine. Dieser Slot ist nach „hinten" geöffnet, damit eine zweite x16-Grafikkarte eingesteckt und im SLI-Modus betrieben werden kann. SLI funktioniert hier nur, wenn Sie die ältere Forceware-Treiberversion 66.75 aufspielen und eine SLI-Brücke von MSI kaufen.

Diese Brücke ist im Lieferumfang nicht enthalten, sie kostet etwa 10 Euro. Im Vergleich zu reinrassigen SLI-Mainboards ist die Leistung des K8N Neo4 Diamond nur um etwa zwei Prozent geringer. Wie aber fallen die Benchmark-Ergebnisse mit nur einer Grafikkarte aus? Ein VGA-lastiger Test, wie zum Beispiel mit **Doom 3,** bescheinigt einem SLI-System mit zwei Geforce 6600 GT bis zu 23 Prozent bessere Werte als einem Nforce4-Ultra-Rechner mit nur einer Geforce 6800 GT. Bei der CPU-Demo von **UT 2004 (dt.)** dagegen liegt das SLI-System mit zwei 6600 GT bis zu 57 Prozent hinter der Single-GPU-Konkurrenz. CPU-lastige Spiele verlieren mit einem SLI-System offenbar Leistung. Mögliche Ursache: Die Synchronisation der Grafikkarten kostet Prozessorkraft. Bedenken Sie auch: Die Pseudo-SLI-Lösung dieses Boards wird von Nvidia offiziell nicht unterstützt, Kompatibilitätsprobleme mit Spielen und Grafikkarten sind denkbar.

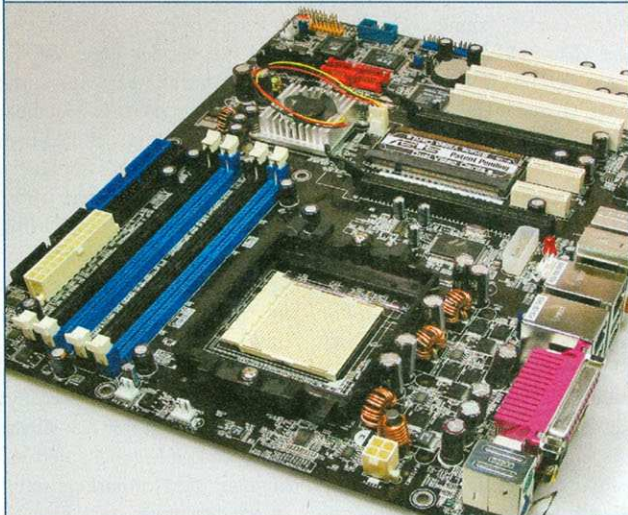
In den Stabilitätstests zeigt das K8N Neo4 Platinum genau wie die Schwesterplatine K8N Diamond keine Schwächen. Auch die USB-2.0-Leistung fällt mit 37,7 MByte/s (im Durchschnitt) gut aus. Die Northbridge wird unter Last nur etwa 38,3° Celsius warm, was stabilen Dauerbetrieb gewährleisten sollte. Die Boot-Zeit ist jedoch mit 46 Sekunden zu lang. Ein weiterer Schwachpunkt ist die gemessene PCI-Leistung. Im Leerlauf weist das K8N Neo4 Platinum nur 86,4 MByte/s auf. Dazu ist wie beim K8N Diamond auch hier die Backplate des Retention-Moduls mit

Empfehlung der Redaktion



Asus A8N-SLI Deluxe

BIOS-Vers. 1001/Platinenrev. 1.02



UMSICHTIG: Der Abstand der beiden PCI-E-x16-Slots ist groß genug, sodass alle uns bekannten SLI-fähigen Grafikkarten hier verbaut werden können.

Top-Leistung, volle Kompatibilität und Stabilität – so lässt sich das neueste Asus-Mainboard mit Nvidias Nforce4-SLI-Chipsatz am besten beschreiben.

In unseren Spiele-Benchmarks belegt das A8N-SLI Deluxe einen Topplatz. Trotz der hohen Leistung hat es bei den Stabilitätstests keine Probleme. In den USB-2.0-Tests erreicht das A8N-SLI Deluxe eine überdurchschnittliche Transferleistung von 37,6 MByte/s. Die PCI-Leistung liegt im Leerlauf bei guten 115,1 MByte/s. Einzig die LAN-Leistung ist nur Durchschnitt. Der im Nforce4-SLI-Chipsatz integrierte Gigabit-LAN-Adapter von Nvidia sendet mit 56 MByte/s Daten, die Empfangsrate liegt bei 95 MByte/s. Der zusätzlich verbaute Gigabit-LAN-Adapter von Marvell erreicht beim Empfang 61 MByte/s, beim Senden 83 MByte/s.

Im Gegensatz zur Konkurrenz liegen beim A8N-SLI Deluxe die beiden PCI-Express-x16-Slots 5 cm weit auseinander, was den Einbau von zwei Grafikkarten mit breiteren VGA-Kühlern (beispielsweise Winfast PX 6800 GT TDH) gestattet. Beim Platinen-Layout haben wir auch sonst nichts zu bemängeln, alle getesteten Komponenten passen. Das Asus A8N-SLI Deluxe bietet neben Dual-Gigabit-LAN zwei Firewire-Ports, acht USB-2.0-Anschlüsse und zwei SATA-Controller mit insgesamt acht SATA-Ports. Vier der acht SATA-Anschlüsse werden von einem Silicon-Image-Controller unterstützt und laufen nur im RAID-Modus. Die Startzeit des Mainboards ist mit 33 Sekunden kurz und die Northbridge-Temperatur hält sich unter Volllast mit 39,6° Celsius in Grenzen. Im BIOS finden Sie umfangreiche Tuning-Möglichkeiten (siehe Tabelle).

Fazit: Dass eine Platine auf Anhieb so stabil und gleichzeitig leistungsfähig ist, kommt wirklich selten vor. Dazu fällt der Preis für das A8N-SLI Deluxe mit 170 Euro deutlich niedriger aus, als es Nvidia vorab für SLI-Platinen prognostiziert hatte. Die Non-Deluxe-Version kostet sogar nur 150 Euro. (oh)

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO
- Sehr stabil
- Moderater Preis
- Sehr gute Spiele-Leistung

CONTRA
- Durchschnittl. LAN-Leistung

WERTUNG		
1,26	AUSSTATTUNG	1,21
	EIGENSCHAFTEN	1,78
	LEISTUNG	1,10

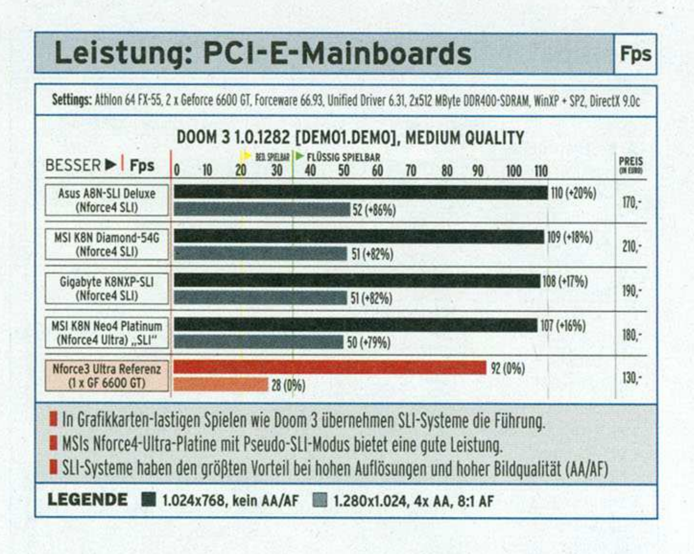
der Rückseite der Platine verklebt, sodass einige CPU-Kühler mit eigener Backplate mit dem K8N Neo4 Platinum nicht ohne Modifikationen an der Platine eingesetzt werden können. Das BIOS der Nforce4-Ultra-Platine bietet viele Tuning- und Übertaktungsmöglichkeiten (siehe Tabelle). Die Ausstattung ist mit Dual-Gigabit-LAN, acht SATA-Anschlüssen, einem Firewire-Port, sechs USB-2.0-Ports und einer Diagnose-Anzeige sehr gut.

Fazit: Das K8N Neo4 Platinum ist eine solide Nforce4-Ultra-Platine, die den SLI-Kollegen durch die eigene Dual-VGA-Lösung ordentlich Konkurrenz machen könnte, wenn der Kaufpreis mit 180 Euro nicht so hoch wäre. Wir bemängeln dazu den geringen Abstand der x16-Slots und die schlechte PCI-Leistung.

Gigabyte K8NXP-SLI

Gute Leistung, aber Stabilitätsprobleme – (BIOS-Version F2j – Platinenrev. Vorserie)

Gigabytes Nforce4-SLI-Vorserienplatine K8NXP-SLI hat noch mit Stabilitätsproblemen zu kämpfen. So fährt der Test-PC mit den Testmodulen von Twinmos und Geil nicht einmal hoch und mit dem Speicher von Corsair und Infineon treten sporadisch Rechenfehler auf. Nur mit den Modulen von Take MS und Kingston ist ein fehlerfreier Betrieb möglich. Das K8NXP-SLI reiht sich bei den Ergebnissen der Spiele-Benchmarks nahtlos in die Riege der anderen SLI-Mainboards ein. Die Leistung des PCI-Busses ist mit 120,3 MByte/s (im Leerlauf) sehr gut. Die gemessene USB-2.0-Performance gehört mit 35 MByte/s zur Spitzengruppe. Der Gigabit-LAN-Adapter von Nvidia erreicht im Sendebetrieb eine Datenleistung von satten 100 MByte/s und empfängt mit 113 MByte/s. Der Marvel-Chip sendet mit 94 MByte/s und empfängt mit 113 MByte/s. Die Boot-Zeit liegt bei guten 36 Sekunden, die Northbridge rangiert jedoch bei etwas zu hohen 43,6° Celsius. Wie bei MSI sind auch hier die beiden PCI-Express-x16-Slots zu dicht beieinander (3 cm), sodass einige Grafikkarten wie die Winfast PX6800 GT TDH im SLI-Modus nicht verbaut werden können. Sonst sind alle getesteten Komponenten wie CPU-Kühler und Grafikkarten kompatibel. Die Ausstattung ist mit Dual-Gigabit-LAN, je acht SATA- und USB-2.0-Anschlüssen, Dual-BIOS, Firewire, zusätzlichen Spannungswandlern, einer WLAN-PCI-Karte und einem umfangreichen Software-Bundle erstklassig.



Fazit: Wenn Gigabyte die Stabilitätsprobleme behebt, ist das K8NXP-SLI empfehlenswert. Wir werden die Platine deshalb in einer der kommenden Ausgaben nachtesten. Der geringe Abstand der PCI-Express-x16-Slots ist ein weiterer Kritikpunkt. Der Kaufpreis von 190 Euro ist aufgrund der Ausstattung vertretbar.

Asus A8N-SLI Deluxe

(Test auf Seite 159)

Fazit: Nvidia legt vor

Via und Ati werden es angesichts der SLI-Technologie und des hohen Reifegrades, den die meisten Nforce4-Platinen bereits nach kurzer Zeit aufweisen, schwer haben. Selbst der einfache Nforce4, den wir bereits in der letzten Ausgabe getestet haben, liegt leistungsmäßig auf hohem und preislich auf niedrigem Niveau (etwa 80 Euro pro Mainboard). (oh)

MAINBOARDS	A8N-SLI Deluxe	K8N Diamond-54G	K8N Neo4 Platinum	K8NXP-SLI
	PC Games TOP PRODUKT 04/2005			
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asuscom.de)	MSI (www.msi-computer.de)	MSI (www.msi-computer.de)	Gigabyte (www.gigabyte.de)
Preis/Preis-Leist.-Verhältnis	€ 170,-/sehr gut	€ 210,-/gut	€ 180,-/gut	€ 190,-/befriedigend
Chipsatz/BIOS-/Board-Version	Nforce4 SLI/1001/1.02	Nforce4 SLI/1.0/Vorserie	Nforce4 Ultra/1.029/Vorserie	Nforce4 SLI/F2j/Vorserie
AUSSTATTUNG	**1,21**	**1,34**	**1,46**	**1,16**
PCI-E x16/x2/x1/PCI	2/0/2/3	2/0/0/3	1/1/1/4	2/0/2/2
USB/(davon USB 2.0)/Riser/IrDa	8(8)/0/0	8(8)/0/0	6(6)/0/0	8(8)/0/0
Speicher	4x DDR200/400-SDRAM	4x DDR200/400-SDRAM	4x DDR200/400-SDRAM	4x DDR200/400-SDRAM
Software	AI Booster, Update, Probe, Norton IS 2005, WinDVD etc.	PC Cillin 2004, Live Update 3, Digicell inkl. WLAN Utility, NV Raid Utility etc.	PC Cillin 2004, Live Update 3, Digicell inkl. WLAN Utility, NV Raid Utility etc.	C.O.M., Easytune 5, Face-Wizard, @BIOS, Norton IS 2004 etc.
Sound/LAN	ALC850/2x 1.000 MBit/s Nvidia & Marvell	CS4382-KQ/2x 1.000 MBit/s Nvidia & Marvell	ALC850/2x 1.000 MBit/s Nvidia & Marvell	ALC850/2x 1.000 MBit/s Nvidia & Marvell
Laufwerke	8x SATA150/2x PATA	4x SATA150/2x PATA	8x SATA150/2x PATA	8x SATA150/2x PATA
Sonstige Ausstattung	2x USB-Blende, Firewire, SATA-Blende	Firewire, Rundkabel, Diag-Anzeige	Firewire, Rundkabel, Diag-Anzeige	Firewire, WLAN-PCI-Karte, Dual-BIOS etc.
EIGENSCHAFTEN	**1,78**	**1,95**	**1,75**	**1,70**
HT-Referenztakt (Schritte)	200-400 MHz (1 MHz)	200-400 MHz (1 MHz)	190-400 MHz (1 MHz)	200-400 MHz (1 MHz)
CPU-Spannung (Schritte)	0,8-1,65 Volt (0,0125)	0,825-1,55 Volt (0,025)	0,825-1,55 Volt (0,025)	0,8-1,75 Volt (0,025)
Realer HT-Referenztakt	200,9 MHz	200,9 MHz	201 MHz	201 MHz
Sonstige OC-Optionen	RAM, Dynam. VGA & CPU	RAM, Chipsatz, Dynam. CPU	RAM, Chipsatz, Dynam. CPU	RAM, Chipsatz, HT, Dynam. VGA
Temp. Northbridge/Boot-Zeit	39,6 °C/33 s	48,7 °C/33 s	38,8 °C/46 s	43,6 °C/36 s
LEISTUNG	**1,10**	**1,33**	**1,93**	**2,40**
PCGH-Stabilitätstest	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Teilbestanden (Stabilitätsprobleme mit div. RAMs)
PCGH-Kompatibilitätstest	Bestanden	Teilbest. (CPU-Kühler u. Grafikkarte passen nicht)	Teilbest. (CPU-Kühler u. Grafikkarte passen nicht)	Teilbest. (Grafikkarte im SLI-Modus passt nicht)
	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|	6| 5| 4| 3| 2| 1|
Spiele-Performance	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
PCI-Performance/bei LAN-Last	Sehr gut (115,1/114,1 MByte/s)	Sehr gut (120,4/83,3 MByte/s)	Ausreichend (86,4/86,4 MByte/s)	Sehr gut (120,3/119,7 MByte/s)
USB-Performance	Sehr gut (37,6 MByte/s)	Sehr gut (37,5 MByte/s)	Sehr gut (37,7 MByte/s)	Sehr gut (35,0 MByte/s)
LAN-Perform. (Send./Empf.)	Befriedigend (56/95 Mbyte/s)	Sehr gut (101/113 MByte/s)	Sehr gut (105/113 MByte/s)	Sehr gut (100/113 MByte/s)
FAZIT	+ Sehr stabil + Hohe Spiele-Leistung + Moderater Preis **GESAMT 1,26**	+ Hohe Spiele-Leistung + Sehr stabil − Abstand x16-Slots **GESAMT 1,46**	+ Hohe Spiele-Leistung − Schlechte PCI-Leistung − Abstand x16-Slots **GESAMT 1,80**	+ Hohe Spiele-Leistung − Stabilitätsprobleme − Abstand x16-Slots **GESAMT 2,01**

ATELCO Computer

Schnelligkeit SIEGT!

Gamer aufgepasst!
Die aktuellen Samsung TFTs begeistern durch schnelle Bildaufbauzeiten ab 8ms. In Verbindung mit exzellenten Kontrastwerten ab 500:1 stellen sie sich als optimal in der Sparte der TFT-Displays auf und überzeugen durch ihr sparfreundliches Preis-Leistungsverhältnis. Informieren Sie sich jetzt in unseren Filialen, im Online-Shop unter www.atelco.de oder telefonisch unter 0800 - 11 44444.



Samsung SyncMaster 701N
nur 259,-
Art.: 21701N



Samsung SyncMaster 172X
nur 369,-
Art.: 2172XD



Samsung SyncMaster 913N
nur 439,-
Art.: 21913N

0800 11 44444

- Kostenloser Bestellservice
- Produktberatung/Angebotserstellung
- Direktversand freecall

>> Rund um die Uhr online auf **www.atelco.de** informieren und bestellen! <<

Einzeltests

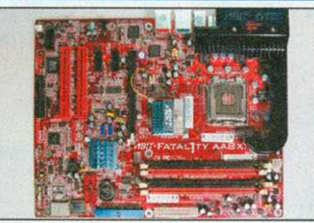
Im Testlabor



Für Spieler ist das PCI-Express-Zeitalter angebrochen. Bei jedem Rechner-Neukauf sollten Sie dem neuen Grafikkarten-Steckplatz gegenüber AGP den Vorzug geben. Nachdem wir vorigen Monat zwölf PCI-E-Beschleuniger vorgestellt haben, liefern wir nun die Kaufberatung zum passenden Mainboard nach: Aus acht Platinen für den Athlon 64 küren wir das beste Modell. Besonders erfreulich ist dabei der Preis für die neuen Grafikkarten und Mainboards. So bekommen Sie eine gute Hauptplatine mit Nforce4-Chipsatz schon für 80 Euro. Eine flotte Geforce 6600 GT für PCI Express kostet weniger als 200 Euro. Wenn Sie als Gelegenheitsspieler noch mehr sparen wollen, finden Sie in unserem Einsteiger-Spezial ab Seite 158 garantiert die richtige Pixel-Schleuder. Performance-Puristen beschert dagegen Nvidias Dual-Grafikkarten-Technik SLI feuchte Augen. Gigabyte vereint sogar zwei 6600-GT auf einer Platine. Den Test der interessanten GV-3D1 finden Sie auf der nächsten Seite. (dm)

Hardware

MAINBOARD



Fatal1ty AA8XE



ABIT | CA. € 229,-
www.abit.nl

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hervorragende Spieleleistung
Sehr stabiler Betrieb
Spannungswandler werden gekühlt

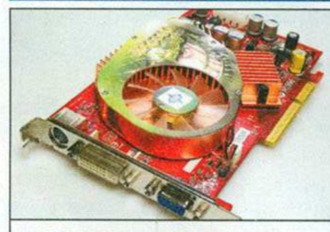
CONTRA Sehr hoher Preis

WERTUNG		
1,54	AUSSTATTUNG	2,01
	EIGENSCHAFTEN	2,38
	LEISTUNG	1,10

Der Mainboard- und Grafikkarten-Fabrikant Abit hat mit Jonathan „Fatal1ty" Wendel den wohl bekanntesten Pro-Gamer der Welt unter Vertrag. Erste Früchte der Zusammenarbeit liegen derzeit in Form des Pentium-4-Mainboards **Fatal1ty AA8XE** in den Händlerregalen. Auf der leuchtend roten Platine prunkt Intels jüngster Chipsatz i925XE. Dieser unterstützt erstmals 266 MHz QDR Frontside-Bus und eignet sich damit für das Prozessor-Flaggschiff P4 Extreme Edition mit 3,46 GHz (Sockel 775). Das **AA8XE** läuft nur mit DDR2-Speicher und PCI-Express-Grafikkarten. Bei der Leistung erzielt die Fatal1ty-Platine Bestnoten: In unseren Spiele-Benchmarks ist sie bis zu zehn Prozent schneller als ein Intel-Referenz-Mainboard mit dem gleichen Chipsatz. Auch die Stabilitätstests besteht das **AA8XE** mit Bravour – jedes der getesteten Speichermodule harmonierte problemlos mit dem **AA8XE**. Schwachpunkt ist die Ausstattung: Zwar fährt Abit zwei LAN-Ports, vier SATA-Anschlüsse inklusive RAID 0 und 1, sechs USB-2.0-Ports sowie eine praktische Diagnose-LED auf, das rechtfertigt aber nicht den stolzen Preis von 240 Euro. Dafür hat der Hersteller viele gute Ideen umgesetzt: Zwei Lüfter kühlen die Spannungswandler und zahlreiche LEDs tauchen die Platine in rotes Licht – ein garantierter Hingucker in jedem Tower mit Seitenfenster.

ALTERNATIVEN Abits **AA8XE-Third Eye** ist zwar etwas schlechter ausgestattet als die Fatal1ty-Platine, kostet jedoch 60 Euro weniger. Wer lieber einen Athlon 64 für Sockel 939 kaufen will, bekommt für nur 80 Euro das neue **Nforce4-939** von Elitegroup mit PCI-Express-Unterstützung. (dm)

GRAFIKKARTE



NX6600-VTD128 Diamond

MSI | CA. € 196,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Höhere Taktraten
Vollversion von Riddick
Große Übertaktungsreserven

CONTRA Relativ lauter Lüfter

WERTUNG		
2,13	AUSSTATTUNG	2,05
	EIGENSCHAFTEN	1,52
	LEISTUNG	2,36

MSIs **NX6600-VTD128 Diamond** verfügt im Gegensatz zu gewöhnlichen Geforce-6600-Karten für AGP über GDDR3-Speicher. Daher wird der Speicher mit 400 statt 275 MHz DDR getaktet. Auch der Chiptakt liegt mit 400 MHz 100 MHz über Standard. Damit ist die MSI-Platine bis zu 46 Prozent schneller als gewöhnliche 6600-Karten. Einer 6600 GT gibt sie sich jedoch um rund 17 Prozent geschlagen. Per Übertaktung waren selbst 550 MHz Chip- und 580 MHz DDR Speichertakt möglich. Lediglich der Lüfter stört mit deutlich hörbaren 3,0 Sone. Dafür gibt es die Vollversion von **Chronicles of Riddick** gratis obendrauf.

ALTERNATIVEN Die **SP-AG43GDH** von Sparkle ist zwar schlechter ausgestattet als die Diamond-Karte, dafür schneller und genauso teuer. (dm)

USB-FESTPLATTE



USB 2.0 Pocket Hard Drive

SEAGATE | CA. € 150,-
www.seagate.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hohe Speicherkapazität
Klein und leicht
Kein Stromanschluss notwendig

CONTRA Relativ langsam

WERTUNG		
1,90	AUSSTATTUNG	1,80
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	2,00

Speicherplatz satt: Das **Pocket Hard Drive** beherbergt eine 5-GByte-Festplatte. Sie schließen den 62 Gramm leichten Diskus (sieben Zentimeter Durchmesser) einfach per USB 2.0 an den PC an, eine zusätzliche Stromversorgung ist nicht nötig. Anschließend erkennt Windows XP die portable Festplatte automatisch als Datenträger. Die Transferraten sind nur durchschnittlich: Daten können mit 7,3 MByte pro Sekunde gelesen werden, beim Schreiben wird ein Durchsatz von knapp 5 MByte pro Sekunde erreicht. Dafür liegt praktische Software bei, mit der Sie die Platte partitionieren oder mit einem Passwort sichern.

ALTERNATIVEN Wer mit 512 MByte auskommt, kauft für rund 50 Euro Corsairs **Flash Voyager** (Test auf der nächsten Seite). (dm)

USB-SPEICHERSTICK



Flash Voyager USB 2.0



PC Games TOP PRODUKT 04/2005

CORSAIR | CA. € 50,-
www.corsairmemory.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Sehr kompakt
Gute Lesegeschwindigkeit
Klasse Ausstattung
Schnelle Schreibgeschwindigkeit

WERTUNG		
1,57	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	1,45
	LEISTUNG	1,60

Die Gummihülle des 72x24x12 mm großen **Flash Voyager** schützt den Stick vor Spritzwasser und Stößen. Neben einem Trageband finden Sie ein USB-2.0-Verlängerungskabel und eine CD in der Verpackung. Diese enthält Win98-Treiber sowie das nützliche Corsair-Flash-Voyager-Utility. Damit machen Sie den Stick bootfähig, partitionieren den Speicher oder legen ein Passwort fest. Daten liest der **Flash Voyager** mit sehr guten 16,72 MByte/s, die Schreibleistung liegt bei ebenfalls herausragenden 12,19 MByte/s. Mit 9,8 Cent pro MByte fällt der Preis erfreulich günstig aus.

ALTERNATIVEN Kingston oder Twinmos bieten ähnliche USB-Sticks an. Wer noch mehr Speicherkapazität braucht, kauft Seagates **Pocket Hard Drive** (Test auf der linken Seite). (fs/dm)

HEADSET



Gamecom1

PC Games SPAR TIPP 04/2005

PLANTRONICS | CA. € 30,-
www.plantronics.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hoher Tragekomfort
Guter Klang
Sehr günstig

CONTRA Sitzt etwas zu locker

WERTUNG		
1,69	AUSSTATTUNG	1,70
	EIGENSCHAFTEN	1,50
	LEISTUNG	1,75

Im Klangtest erzielt das **Gamecom1** sehr gute Ergebnisse – egal ob Sie spielen oder Musik hören. Das Mikrofon garantiert zudem eine ordentliche Sprachqualität bei Mehrspieler-Gefechten. Tadellos ist auch der Tragekomfort: Der Bügel lässt sich variabel einstellen und die weichen Ohrmuscheln schmiegen sich bequem an. Allerdings verrutscht das Plantronics-Headset schon bei leichten Kopfbewegungen. Erfreulich ist hingegen das drei Meter lange Kabel inklusive Kabelfernbedienung für Lautstärke und Stummschaltung. Fazit: Das **Gamecom1** ist ein günstiges Headset ohne gravierende Schwächen.

ALTERNATIVEN Die beste Klangqualität erzielt das **PC155 USB** von Sennheiser, kostet dafür jedoch auch das Dreifache. (kb/dm)

GRAFIKKARTE INKLUSIVE MAINBOARD



GV-3D1

PC Games TOP PRODUKT 04/2005

GIGABYTE | CA. € 499,-
www.gigabyte.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO 3D-Karte und Board zum guten Preis
Höherer Grafikspeicher-Takt
Gute Ausstattung

CONTRA Karte läuft nicht mit anderen Boards.

WERTUNG		
1,83	AUSSTATTUNG	2,00
	EIGENSCHAFTEN	1,27
	LEISTUNG	1,95

Gigabyte zaubert aus Nvidias SLI-Technik eine innovative Eigenkreation: Der Herseller integriert die SLI-Brücke direkt auf der Platine und kombiniert so zwei Geforce-6600-GT-Chips auf einer PCI-Express-Karte. Da das Doppel-Grafikchip-Konstrukt nicht mit gewöhnlichen Mainboards funktioniert, liefert Gigabyte mit dem **K8NXP-SLI** (Einzel-Wertung: 2,01) die passende Platine gleich mit. Um die Vergleichbarkeit zu anderen Grafikkarten zu gewährleisten, haben wir die Nforce4-SLI-Platine bei der Wertung jedoch nicht berücksichtigt. In unseren Benchmarks schlägt die **GV-3D1** dank höherem Speichertakt (560 MHz DDR gegenüber 500 MHz DDR) zwei 6600-GT-Karten im SLI Modus um ein bis elf Prozent. Bei **Doom 3** und **Far Cry (dt.)** liegt die Gigabyte-Platine etwa gleichauf mit einer Geforce 6800 GT. Positiv fällt auch die Ausstattung auf: **Joint Operations** und



Thief: Deadly Shadows begeistern Single- und Multiplayer-Fans gleichermaßen. Allerdings stören die beiden Lüfter mit 3,4 Sone. Zudem läuft die **GV-3D1** derzeit nur mit dem beiliegenden Mainboard, was Aufrüstvorhaben deutlich erschwert.

ALTERNATIVEN Zwei Geforce-6600-GT-Karten inklusive passendem Nforce4-SLI-Mainboard kosten rund 550 Euro und sind daher die schlechtere Wahl gegenüber der Gigabyte-Kombi für rund 500 Euro. Die brandneue Radeon X800 XL ist in unseren Benchmarks jedoch etwas schneller und kostet inklusive Nforce4-Mainboard sogar etwas weniger. Unsere Empfehlung: MSIs **RX800XL-VT2D256E** plus **Nforce4-939** von Elitegroup für vergleichsweise günstige 469 Euro. (dw/dm)

Software

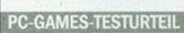
VIRENSCANNER



Bitdefender 8.0 Standard

PC Games TOP PRODUKT 04/2005

SOFTWIN | CA. € 25,-
www.bitdefender.de



PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Gute Erkennungsraten
Fairer Preis
Häufige Updates

CONTRA Keine Notfall-Medien erstellbar

WERTUNG		
1,61	AUSSTATTUNG	2,08
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	1,43

Im Vergleich zum Vorgänger 7.1 wurde die neue Version 8.0 von **Bitdefender Standard** stark verbessert. So ist die Installations-CD bootfähig. Zudem können Sie neuerdings die Virus-Signaturen aktualisieren. Die Erkennungsleistung des Virenscanners von Softwin ist sehr gut, nur selbst entpackende ACE- und LHA-Archive sowie PEPack-Laufzeitkomprimierung machen dem Scanner Schwierigkeiten. Damit neue Viren nicht zum Problem werden, veröffentlicht Softwin bis zu elf Updates in der Woche. Auch wenn der Scanner im Hintergrund läuft, beeinflusst das die Systemleistung kaum: Unsere Test-Karte in **Far Cry (dt.)** lädt nur vier Sekunden langsamer (43 Sekunden) als beim System ohne Virenscanner (39 Sekunden). Allerdings erhöht sich die Kopierzeit bei 10.000 Dateien (1,9 GByte) von 2:58 Minuten auf 4:35 Minuten (54 Prozent). Im Vergleich zu anderen Programmen ist das aber immer noch ein guter Wert. Fazit: Die hervorragende Virenerkennung und die häufigen Updates sichern dem Virenscanner eine Top-Wertung und den begehrten Award. Da ist es um so erfreulicher, dass **Bitdefender 8.0 Standard** nur 25 Euro kostet. Damit können Sie das Programm ein Jahr mit neuen Updates versorgen. Die Lizenzverlängerung für ein weiteres Jahr kostet jeweils 14,95 Euro.

ALTERNATIVEN Das **Antivirenkit 2005** von G-Data erziehlt ähnlich gute Ergebnisse wie Softwins **Bitdefender**, kostet dafür jedoch knapp 40 Euro. Völlig kostenlos ist dagegen das ebenfalls zuverlässige **Antivir Personal Edition** von www.free-av.de. Allerdings hat das Programm Probleme mit der E-Mail-Unterstützung. (ma/dm)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



KAUFEN!

Dual-Layer-Brenner

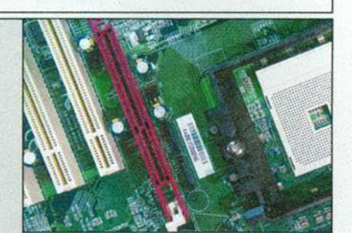


Sie wollen mehr als fünf Gigabyte an Daten sichern? Kein Problem, denn DVD-Brenner mit Dual-Layer-Unterstützung gibt es inzwischen zum vernünftigen Preis.

Brenner mit DVD-Unterstützung haben eine rasante Preisentwicklung mitgemacht. Nachdem die ersten Laufwerke schon unter die wichtige 100-Euro-Grenze gefallen sind, werden nun bereits Modelle für Dual-Layer-Rohlinge zum günstigen Preis verkauft. Beispielsweise kostet der GSA-4160B von LG unter 80 Euro, den DDW-163 von Nu Tech bekommen Sie sogar schon für 65 Euro. Somit sind entsprechende Brenner nicht teurer als die Varianten ohne Dual-Layer-Unterstützung. Zwar sind entsprechende Rohlinge derzeit noch sehr teuer (je nach Marke zahlen Sie zwischen sechs und acht Euro), dafür bringen Sie damit satte 8,5 GByte Daten auf einem Silberling unter. Genau wie gewöhnliche DVD-Rohlinge wird die Dual-Layer-Variante auf absehbare Zeit im Preis fallen, ein entsprechender Brenner ist somit eine Investition in die Zukunft. (dm)

NICHT KAUFEN!

AGP-Systeme



Wer sich jetzt einen neuen PC zusammenstellt, sollte in die Zukunft investieren und gleich zum fortschrittlichen PCI-Express-Standard greifen.

Einen messbaren Performance-Vorteil von PCI Express gegenüber dem vorherigen Grafikkarten-Steckplatz AGP sucht man zwar derzeit vergebens, trotzdem sollten Sie beim Neukauf unbedingt auf die neue Technik setzen. PCI-E-Mainboards sind derzeit nämlich nicht teurer als aktuelle AGP-Platinen. Beispielsweise kostet das Nforce4-939 von Elitegroup lediglich 80 Euro. Einen Test der preiswerten Athlon-64-Plattform lesen Sie auf Seite 158. Auch das Grafikkarten-Angebot hält im PCI-E-Bereich einige besondere Schnäppchen bereit. So gibt es Atis „normale" Radeon X800 nur für den neuen Grafikkarten-Slot. Auch die Geforce 6600 GT ist dank höherem Speichertakt schneller und sogar etwas günstiger als das AGP-Pendant. Somit gibt es keinen Grund, noch in die alte AGP-Technik zu investieren. (dm)

Grafikprozessoren auf einen Blick

Ati Radeon X800 (PCI-E)

Codename: R430
Chip-Architektur: 12 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 392 MHz/350 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 249,-*
Preis-Leistung: Sehr gut

Geforce 6600 GT (AGP)

Codename: NV43
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 500 MHz/450 MHz DDR
Speicheranbindung: 128 Bit
Kartenpreis: € 230,-*
Preis-Leistung: Sehr gut

Geforce 6800 LE (AGP)

Codename: NV40
Chip-Architektur: 8 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 300 MHz/350 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 239,-*
Preis-Leistung: Gut

Geforce 6800 GT (AGP)

Codename: NV40
Chip-Architektur: 16 Pixel x 1 Texel
Chip-/Speichertakt: 350 MHz/500 MHz DDR
Speicheranbindung: 256 Bit
Kartenpreis: € 400,-*
Preis-Leistung: Ausreichend

TIPP DER REDAKTION

Bei den AGP-Karten bis 250 Euro hat die 6600 GT klar das beste Preis-Leistungs-Verhältnis. Im PCI-E-Bereich teilt sie sich diesen Platz mit der neuen Radeon X800.

*Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

AGP-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Spar-Tipp

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Winfast A6600GT TDH	Leadtek	€ 249,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	2,00
NX6600GT-VTD128	MSI	€ 209,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	2,00
Geforce 6600 GT	Galaxy	€ 219,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2,0 Sone	2,08
Aeolus 6600GT-DV128	Aopen	€ 199,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	2,11
NX6600-VTD128 Diamond	MSI	€ 195,-	AGP	Geforce 6600	128 DDR [2, 0ns]	400 MHz/400 MHz DDR	3,0 Sone	2,13
SP-AG43GDH	Sparkle	€ 199,-	AGP	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	2,6 Sone	2,28
SP-AG43DH	Sparkle	€ 149,-	AGP	Geforce 6600	128 DDR [3,6 ns]	300 MHz/275 MHz DDR	1,4 Sone	2,42
9800Pro-TD128	MSI	€ 184,-	AGP	Radeon 9800 Pro	128 DDR [2,9 ns]	378 MHz/338 MHz DDR	2,7 Sone	2,56

AGP-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Excalibur X800 XT IceQ II	HIS	€ 559,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	0,2 Sone	1,40
Winfast A400 Ultra TDH	Leadtek	€ 509,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	1,40
Geforce 6800 Ultra	Innovision	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	425 MHz/550 MHz DDR	3,6 Sone	1,43
NX6800U-T2D256	MSI	€ 499,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,43
GV-R80X256V	Gigabyte	€ 449,-	AGP	Radeon X800 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	2,2 Sone	1,47
V9999 Ultra Deluxe	Asus	€ 479,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/550 MHz DDR	4,2 Sone	1,48
Trinity Geforce 6800 Ultra	Albatron	€ 489,-	AGP	Geforce 6800 Ultra	256 DDR3 [1,6 ns]	410 MHz/550 MHz DDR	3,2 Sone	1,49
Winfast A400 GT	Leadtek	€ 399,-	AGP	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,7 Sone	1,49

PCI-E-GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO

Spar-Tipp

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
N6600GT Extreme	Asus	€ 209,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	550 MHz/500 MHz DDR	1,9 Sone	2,07
Ultra/1960PCX XP GS	Gainward	€ 229,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/575 MHz DDR	2,9 Sone	2,10
GV-NX66T128VP	Gigabyte	€ 199,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone (passiv)	2,11
Geforce 6600 GT	Galaxy	€ 205,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	525 MHz/550 MHz DDR	1,2 Sone	2,12
Aeolus 6600 GT	Aopen	€ 199,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	3,0 Sone	2,15
Geforce 6600 GT	XFX	€ 199,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	2,16
Geforce 6600 GT	Innovision	€ 209,-	PCI Express	Geforce 6600 GT	128 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,0 Sone	2,26
Powercolor SCS X700 XT	Tul	€ 249,-	PCI Express	Radeon X700 XT	128 DDR3 [2,0 ns]	475 MHz/525 MHz DDR	0,6 Sone	2,31

PCI-E-GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO

Modell	Hersteller	Preis	Schnittstelle	3D-Chip	Speicher/Zugriff	Takt Chip/Speicher	Lautheit	Wertung
Radeon X850 XT PE	HIS	€ 559,-	PCI Express	Radeon X850 XT PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	2,3 Sone	1,32
Extreme AX 800XT	Asus	€ 539,-	PCI Express	Radeon X800 XT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	4,0 Sone	1,53
RX800XL-VT2D256E	MSI	€ 389,-	PCI Express	Radeon X800 XL	256 DDR3 [1,6 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	2,9 Sone	1,55
Winfast PX6800 GT TDH	Leadtek	€ 399,-	PCI Express	Geforce 6800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	350 MHz/500 MHz DDR	3,2 Sone	1,55
Powercolor	Tul	€ 379,-	PCI Express	Radeon X800 XL	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	5,5 Sone	1,63
RX800Pro-TD256E	MSI	€ 329,-	PCI Express	Radeon X800 Pro	256 DDR3 [2,0 ns]	472 MHz/452 MHz DDR	3,5 Sone	1,64
NX6800-TD256E	MSI	€ 329,-	PCI Express	Geforce 6800	256 DDR [2,8 ns]	325 MHz/300 MHz DDR	3,4 Sone	1,93
GV-3D1	Gigabyte	€ 499,-	PCI Express	2x Geforce 6600 GT	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	3,4 Sone	1,83

MONITORE (CRT)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
Diamond Pro 740SB	Mitsubishi	€ 259,-	D-Sub	30-95 kHz	1,92
7Klr+	AOC	€ 139,-	D-Sub	30-95 kHz	2,03
Syncmaster 765MB	Samsung	€ 179,-	D-Sub	30-85 kHz	2,41

Spar-Tipp

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Horiz.-Frequenz	Wertung
109B50	Philips	€ 209,-	D-Sub (fest)	30-97 kHz	1,91
901B	LG	€ 169,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,13
VL951T	CTX	€ 159,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,14
996N	Yakumo	€ 139,-	D-Sub (fest)	30-98 kHz	2,15
Syncmaster 957P	Samsung	€ 189,-	D-Sub, BNC	30-96 kHz	2,24

MONITORE (LCD)

17"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
Prolite E435S	Iiyama	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
FP783	Benq	€ 399,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	2,23
Imagequest Q17+	Hyundai	€ 449,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	2,24
S1702C	Teac	€ 349,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,25
XP17 TFT	Shuttle	€ 649,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	2,27

Spar-Tipp

19"

Modell	Hersteller	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Wertung
PSDM-HS94P	Sony	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	1,98
VX912	Viewsonic	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	2,13
Prolite E481S	Iiyama	€ 499,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	2,33
Syncmaster 193P	Samsung	€ 699,-	D-Sub, DVI-D	40 ms	2,44
190S5	Philips	€ 499,-	D-Sub	26 ms	2,52

Spar-Tipp

MAINBOARDS

SOCKEL A (AMD ATHLON XP, DURON, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	AGP/PCI-E/PCI	LAN	FSB	RAM-Art	Wertung
A7N8X-E Deluxe WE	Asus	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/0/5	100 & 1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,86
AK79D-400 Max	Aopen	€ 100,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/0/5	1.00 MBit/s	100-255 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,94
K7N2 Delta 2 Platinum	MSI	€ 90,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,95
AN7	Abit	€ 94,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/0/5	1.00 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	2,05
NF7 2.0	Abit	€ 60,-	Nforce2 Ultra 400	AGP 8X/0/5	1.00 MBit/s	100-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	2,05

SOCKEL 754 (AMD ATHLON 64, SEMPRON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	AGP/PCI-E/PCI	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8T Neo-FISR	MSI	€ 80,-	K8T800	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	190-280 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,67
K8V Deluxe SE	Asus	€ 100,-	K8T800	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,68
K8N Neo Platinum	MSI	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,81
KV8 Pro	Abit	€ 90,-	K8T800 Pro	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	200-300 MHz	DDR200-DDR400 (2)	
Spar-Tipp:	**MSI stattet auch seine günstige 754-Platine K8T Neo-FISR mit einer dynamischen Übertaktungsfunktion aus. Im Spielbetrieb kann der Prozessortakt dadurch leicht angehoben werden.**							1,82
8KDA3+	Epox	€ 110,-	Nforce3 250 Gb	AGP 8X/0/6	1.000 MBit/s	200-250 MHz	DDR200-DDR400 (3)	1,87

SOCKEL 939 (AMD ATHLON 64, ATHLON 64 FX)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	AGP/PCI-E/PCI	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
K8NXP-9	Gigabyte	€ 165,-	Nforce4 Ultra	0/1 x16, 2 x1/3	2 x 1.000 MBit/s	200-250 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,30
A8N-SLI Deluxe	Asus	€ 160,-	Nforce4 SLI	0/2 x16, 2 x1/3	2 x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,39
K8N Diamond-54G	MSI	€ 230,-	Nforce4 SLI	0/2 x16/3	2 x 1.000 MBit/s	200-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,46
AV8	Abit	€ 110,-	K8T800 Pro	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	200-333 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,74
K8N Neo4 Platinum	MSI	€ 145,-	Nforce4 Ultra	0/1 x16, 1 x1, 1 x2/4	2x 1.000 MBit/s	190-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,80

SOCKEL 478 (INTEL PENTIUM 4, CELERON)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	AGP/PCI-E/PCI	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
IC7-Max3	Abit	€ 180,-	Intel i875P	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	
Top-Produkt:	**Exzellent ausgestattetes Pentium-4-Mainboard mit sehr viel Übertaktungspotenzial. Die Kühlung der Spannungswandler sorgt auch im Übertaktungsbetrieb für eine hohe Stabilität.**							1,62
P4C800-E Deluxe	Asus	€ 175,-	Intel i875P	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,73
IC7	Abit	€ 115,-	Intel i875P	AGP 8X/0/5	–	100-412 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,75
865PE Neo2-PFS PE	MSI	€ 90,-	Intel i865PE	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR200-DDR400 (4)	1,93

Spar-Tipp

SOCKEL 775 (PENTIUM 4)

Modell	Hersteller	Preis	Chipsatz	AGP/PCI-E/PCI	LAN	FSB	RAM-Art (Slots)	Wertung
Fatal1ty	Abit	€ 240,-	925XE	0/1 x16, 2 x1/2	100 & 1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR2 (4)	1,54
865PE Neo3	MSI	€ 95,-	i865PE	AGP 8X/0/5	1.000 MBit/s	100-500 MHz	DDR1 (4)	1,71
915P Neo2 Platinum	MSI	€ 144,-	915P	0/1 x16, 2 x1/3	1.000 MBit/s	200-500 MHz	DDR2 (4)	1,79
AG8 + Third Eye	Abit	€ 130,-	915P	0/1 x16, 3 x1/2	1.000 MBit/s	100-300 MHz	DDR1 (4)	1,79
P5AD2 Premium	Asus	€ 234,-	925X	0/1 x16, 2 x1/3	2 x 1.000 MBit/s	100-400 MHz	DDR2 (4)	1,81

Spar-Tipp

SPEICHER

Modell	Hersteller	Preis	Max. Takt (lt. Hersteller/Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Wertung
Twinx1024-3200XLPRO	Corsair	€ 320,-	200 MHz/220 MHz/250 MHz	CL2-2-2-5	
Top-Produkt:	**Mit extrem geringen Latenzen von CL2-2-2-5 ist das Speicherduett von Corsair vor allem für Overclocker und Performance-Freaks interessant, welche die letzten Leistungsreserven aus ihrem Rechner kitzeln wollen.**				1,68
VS256MB400	Corsair	€ 45,-	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2,5-3-3-7	2,13
PC3200 Ultra Dual Channel	GEIL	€ 130,-	200 MHz/226 MHz/235 MHz	CL2-3-3-6	2,15
DDR400-SDRAM	Take MS	€ 75,-	200 MHz/220 MHz/225 MHz	CL3-3-3-8	2,63
PC400 MS64D3200U-5	Take MS	€ 44,-	200 MHz/208 MHz/215 MHz	CL2,5-3-3-8	2,68

Die wichtigsten Spieler-CPUs

Pentium 4 540 (Prescott) (Boxed)

Hersteller: Intel **Takt:** 3,2 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 219,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Pentium 4 560 (Prescott) (Boxed)

Hersteller: Intel **Takt:** 3,6 GHz
Sockel: 775 **FSB:** 800
Preis: € 399,-* **P/L:** Mangelhaft
Level-1/2-Cache: 16/1.024 kByte

Athlon 64 3000+ (Winchester) (Boxed)

Hersteller: AMD **Takt:** 1,8 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 165,-* **P/L:** Sehr gut
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

Athlon 64 3500+ (Winchester) (Boxed)

Hersteller: AMD **Takt:** 2,2 GHz
Sockel: 939 **FSB:** 400
Preis: € 299,-* **P/L:** Befriedigend
Level-1/2-Cache: 128/512 kByte

TIPP DER REDAKTION

Einsteiger finden mit Athlon 64 3000+ für den Sockel 939 die richtige CPU. Wer mehr investieren will, setzt auf die 3500+-Variante. Die Modelle 3800+ und 4000+ sind noch unbezahlbar.

Die wichtigsten Mainboard-Chipsätze

Nforce4 SLI

Hersteller: Nvidia
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express, SLI-Unterstützung

K8T890

Hersteller: Via
Prozessoren: Athlon 64
Sockel: 939
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA133/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: PCI Express

Intel 875P

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Northwood/Prescott), Celeron (Northwood/Prescott)
Sockel: 478
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/nein/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR200-DDR400
Besonderheiten: RAID (ICH5R Southbridge)

Intel 925X

Hersteller: Intel
Prozessoren: Pentium 4 (Prescott), Celeron (Prescott)
Sockel: 775
USB 1.1/USB 2.0/FW 400/FW 800: Ja/ja/ja/nein
LAN: 10/100/1.000 MBit
IDE/SATA: UDMA100/ja
Speicher: DDR2 400-DDR2 533
Besonderheiten: DDR2-Arbeitsspeicher, PCI Express

TIPP DER REDAKTION

Wer die beste Leistung will, kauft ein Nforce4-SLI-Board mit zwei PCI-E-Karten. Wenn Ihnen eine Karte reicht, kaufen Sie den „normalen" Nforce4. Für AGP-Besitzer ist der Nforce 3 Referenz.

* Preis bei Redaktionsschluss im Durchschnitt

Neueinsteiger

SPARKLE SP-AG43DH
BILLIGHEIMER?



Für nur 150 Euro verkauft Sparkle eine der ersten Geforce-6600-Karten für AGP. Im Vergleich zum GT-Modell wurden die Taktraten auf 300 MHz Chip- und 275 MHz DDR-Speichertakt gesenkt (GT: 500 MHz/450 MHz DDR). Somit ist die Geforce 6600 bei Spielen deutlich langsamer. Der Lüfter ist angenehm leise, die Ausstattung hingegen spartanisch. Fazit: Die sehr günstige SP-AG43DH ist nur für Gelegenheitsspieler interessant. (dm)

Hersteller: Sparkle **Preis:** € 149,-*
Kategorie: Grafikkarte
Webseite: www.alternate.de **WERTUNG:** 2,42

MSI DR16-B2
NACHBRENNER



DVD-Plus-Rs und DVD-Minus-Rs beschreibt der 99 Euro teure Dual-Layer-Brenner von MSI mit 16facher Geschwindigkeit. Auf DVD-Plus-RW und DVD-Minus-RW landen die Daten mit vierfacher Geschwindigkeit. 5:56 Minuten für einen DVD-Plus-R und 6:39 Minuten für einen DVD-Minus-Rohling sind gute Ergebnisse. Auch bei Fehlerkorrektur, Zugriffszeit und Brennqualität spielt der DR16-B2 in der Oberliga. (dm)

Hersteller: MSI **Preis:** € 99,-*
Kategorie: DVD-Brenner
Webseite: www.msi-computer.de **WERTUNG:** 1,84

VIEWSONIC VP171B (8 MS)
SCHNELL-SCHALTER



Die Angabe der Reaktionszeit bei Viewsonics neuem 17-Zoll-TFT täuscht: Statt 8 ms messen wir in unserem Farbkombinationstest 26 ms. Das ist allerdings noch absolut spieletauglich. Die Helligkeit lässt sich von 105 bis 220 cd/m² regeln. Helligkeitsverteilung und Verarbeitung sind gleichsam gut, der Preis ist mit 449 Euro fair. Praktisch: Der Monitor kann in der Höhe verstellt, gedreht und geneigt werden. (fm)

Hersteller: Viewsonic **Preis:** € 449,-*
Kategorie: TFT-Monitor
Webseite: www.viewsonic.de **WERTUNG:** 2,05

CPU-KÜHLER

Modell	Hersteller	Preis	Sockel	Werkstoff	Lautheit	Wärmeentwicklung	Geeignet bis	Wertung
XP-120 (Papst 4412 F/2GL)	Thermalright	€ 60,-	478/754/939/940	Alu/Kupfer	0,5/0,1 Sone	53/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	
Top-Produkt:	**Unsere Referenz bei den CPU-Kühlern passt auf fast jeden Sockel und ist im 7-Volt-Betrieb mit 0,1 Sone faktisch unhörbar. Aber auch bei 12 Volt macht der XP-120 mit optionalem Papst-Lüfter eine gute Figur.**							**1,60**
Silent Boost K8	Thermaltake	€ 30,-	754/939/940	Kupfer	1,8/0,3 Sone	54/60 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,61
CNPS7700-Cu	Zalman	€ 49	478/775/754/939/940	Kupfer	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,64
NB-Cool Scraper	Blacknoise	€ 58,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	1,5/0,2 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,68
Ultra Vortex	Cooler Master	€ 34,-	478/754/939/940	Kupfer	4,2/0,7 Sone	54/55 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,69
NB-Cool Tower	Blacknoise	€ 54,-	478/775/754/939/940	Alu/Kupfer	3,9/0,7 Sone	54/54 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,74
CNPS7000B-Cu	Zalman	€ 49,-	A/478/754/939/940	Kupfer	1,7/0,5 Sone	54/56 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,78
Hyper 6	Cooler Master	€ 50,-	478/754/939/940	Kupfer	3,0/2,1 Sone	54/57 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,83
▶ Radial 64 Papst (Spar-Tipp)	EKL	€ 30,-	754/939/940	Alu/Kupfer	1,4/0,2 Sone	57/68 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,84
TR2-M6 (K8)	Thermaltake	€ 15,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,1/0,2 Sone	54/65 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,85
Pipe101 (Silentcat)	Thermaltake	€ 34,-	754/939/940	Kupfer	2,1/0,2 Sone	56/70 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,88
Polargate 64FX Cu S	Verax	€ 139,-	754/939/940	Kupfer	3,1/0,2 Sone	56/62 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,89
Cool sixty-four	Ultron	€ 23,-	754/939/940	Alu/Kupfer	2,0/0,2 Sone	55/62 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	1,91
FCS-50	Sythe	€ 50,-	478/A/754/939/940	Kupfer	8,9/0,5 Sone	53/62 Grad Celsius	Athlon 64 4000+/FX-55	2,05

NETZTEILE

Modell	Hersteller	Preis	Ges./Comb. (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautstärke (Win/3D)	Wärmeentw. (3D)	Wertung
Silentstorm SHA480-9A	Sharkoon	€ 89,-	480/265 Watt	32/32/18 Ampere	0,4-2,2/0,6-2,6 Sone	45 Grad Celsius	
Top-Produkt:	**Unser neuer Spitzenreiter bei den Netzteilen liefert hohe Leistung bei einer geringen Lautstärke von nur 0,6 Sone. Dabei bleibt das Gerät mit einer Temperatur von 45 Grad Celsius verhältnismäßig kühl.**						**1,93**
TG480-U01	Tagan	€ 84,-	460/240 Watt	28/48/28 Ampere	0,6/1,1 Sone	47 Grad Celsius	1,99
HPS 400	Hama	€ 73,-	400/220 Watt	28/30/16 Ampere	0,9-5,7/0,9-5,7 Sone	40 Grad Celsius	2,07
▶ Ultra Silence AP-400X (Spar-Tipp)	Coba	€ 69,-	370,5/230 Watt	30/40/18 Ampere	0,9/1,2 Sone	40 Grad Celsius	2,08
QT-02400 G	Qtechnology	€ 74,-	400/220 Watt	28/32/18 Ampere	0,5/1,2 Sone	37,5 Grad Celsius	2,09
EG-425AX-VE(G)	Enermax	€ 85,-	420/260 Watt	32/36/15 Ampere	0,5-1,2/0,5-1,2 Sone	42 Grad Celsius	2,14
Neopower 480	Antec	€ 125,-	480/290 Watt	30/38/18 Ampere	0,4/3,4 Sone	42 Grad Celsius	2,28

ATX- GEHÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Montagepl.	Lüfterpl.	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Geh.	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Tsunami VA3000-SNA	Thermaltake	€ 129,-	7/4	2(2)	Leicht (5,6 Kilo)	46/55/28 Grad Celsius	46 dB(A), 4,4 Sone	1,81
Silentium T1	Arctic Cooling	€ 105,-	4/2	3(2)	Schwer (12,0 Kilo)	46/59/33 Grad Celsius	35 dB(A), 2,3 Sone	1,92
Ocean Dome (2AW)	Thermalrock	€ 144,-	5/5	5(5)	Leicht (7,0 Kilo)	50/65/31 Grad Celsius	42 dB(A), 3,6 Sone	1,93
Centurion 5 (CAC-T05)	Cooler Master	€ 70,-	5/5	2(2)	Leicht (8,0 Kilo)	49/63/30 Grad Celsius	37 dB(A), 2,8 Sone	1,94
▶ Silver Attention (Spar-Tipp)	Pearl	€ 50,-	7/4	6(0)	Normal (11,0 Kilo)	53/68/30 Grad Celsius	36 dB(A), 2,2 Sone	1,99

FESTPLATTEN

Modell	Hersteller	Preis	Interface	Größe	U/min.	Cache	Lautheit	Wertung
WD740GD	Western Digital	€ 189,-	SATA	74 GByte	10.000	8 MByte	1,7 Sone	
Top-Produkt:	**Die Western-Digital-Platte für Serial ATA bietet eine exzellente Zugriffszeit. Trotz der hohen Anzahl von 10.000 Umdrehungen pro Minute ist die Platte mit 1,7 Sone angenehm leise.**							**1,33**
HDS722525VLSA80	Hitachi	€ 174,-	SATA	250 GByte	7.200	8 MByte	0,8 Sone	1,54
HDS722512VLSA80	Hitachi	€ 84,-	SATA	123,5 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,58
HDS722525VLAT80	Hitachi	€ 114,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,4 Sone	1,64
ST3200822A	Seagate	€ 109,-	IDE	200 GByte	7.200	8 MByte	1,2 Sone	1,72

DVD-LAUFWERKE

Modell	Hersteller	Preis	Interface	CD/DVD	Zugriff CD/DVD	Lesegeschwindigkeit DVD	Lesegeschwindigkeit CD	Wertung
▶ Starspeed D16 (Spar-Tipp)	MSI	€ 29,-	IDE	48x/16x	76/87 ms	14.551 kByte/s	4.189 kByte/s	1,82
DV-516E	Teac	€ 32,-	IDE	48x/16x	75/87 ms	15.844 kByte/s	6.590 kByte/s	1,92
DM168D	Cyberdrive	€ 43,-	IDE	48x/16x	92/83 ms	12.350 kByte/s	5.858 kByte/s	2,04
DVD-A06S	Pioneer	€ 54,-	IDE	40x/16x	80/110 ms	13.553 kByte/s	4.003 kByte/s	2,06
LTD-163	Lite-On	€ 27,-	IDE	48x/16x	101/99 ms	8.696 kByte/s	2.563 kByte/s	2,21

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cymotion Master Xpress	Cherry	€ 27,-	29	PS/2, USB	1,38
Multimedia Keyboard	Microsoft	€ 18,-	17	PS/2	1,43
Internet Navigator	Logitech	€ 30,-	21 + Scrollrad	PS/2, USB	
Spar-Tipp:	**Günstige Tastatur mit zahlreichen Sondertasten und gutem Anschlag in bewährter Logitech-Qualität. Für das flotte Blättern in langen Dokumenten ist ein Scrollrad auf der linken Seite vorhanden.**				**1,43**
▶ Navigator Office XP	Typhoon	€ 11,-	31 + Scrollrad	PS/2	1,46
Zboard ZBD101	Ideazon	€ 48,-	Je nach Auflage	PS/2, USB	1,95

MAUS-TASTATUR-KOMBINATIONEN

Modell	Hersteller	Preis	Sondertasten	Anschluss	Wertung
Cordless Desktop MX	Logitech	€ 63,-	Kabellos	PS/2, USB	
Top-Produkt:	**Logitechs Desktop-Flaggschiff eignet sich auch für schnelle virtuelle Gefechte. Nach wie vor unsere Nummer 1 bei den Maus-Tastatur-Kombinationen! Die Maus lässt sich auch über USB anschließen.**				**1,57**
Wireless Optical Desktop Comfort Edition	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2, USB	1,75
Wireless Desktop Elite	Microsoft	€ 75,-	Kabellos	PS/2, USB	1,77
Wireless Desktop Ice	Microsoft	€ 69,-	Kabellos	PS/2	1,86
Cordless Desktop LX501	Logitech	€ 59,-	Kabellos	PS/2, USB	1,87

MAUSPADS

Modell	Hersteller	Preis	Größe	Höhe	Wertung
MTW Mouse Pad XXL	Gamers Wear	€ 30,-	25 x 44,5 cm	2,7 mm	
Top-Produkt:	**Das Mouse Pad XXL eignet sich aufgrund seiner gigantischen Ausmaße vor allem für Spieler, die mit einer niedrigen Abtastrate zocken. Die geringe Höhe sorgt für eine optimale Ergonomie.**				**1,34**
Thunder 8	X-Raypad	€ 29,-	29 x 23,6 cm	4,2 mm	1,38
Ricochet	Everglide	€ 23,-	30 x 24 cm	2,5 mm	1,44 (Spar-Tipp)
Lightpad Precision	Revoltec	€ 18,-	29 x 24 cm	7 mm	2,01
Podium Mauspad Edition	Glidetapes	€ 50,-	30,5 x 24 cm	13 mm	2,05

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Auflösung	Wertung
MX1000 Laser	Logitech	€ 57,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	
Top-Produkt:	**Unsere neue Referenz bei den Eingabegeräten setzt auf einen echten Klasse-1-Laser für die optische Abtastung. Das neue Design bietet sogar eine Batteriestandsanzeige.**					**1,26**
MX700	Logitech	€ 43,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,32
MX510	Logitech	€ 33,-	8 + Scrollrad	PS/2, USB	800 dpi	1,56
Diamondback	Razer	€ 49,-	3 + Scrollrad	USB	1.600 dpi	1,59
Viper 1000	Razer	€ 42,-	3 + Scrollrad	PS/2, USB	1.000 dpi	1,64

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Force Feedback	Wertung
Force Feedback Racing Wheel	Thrustmaster	€ 156,-	10	2 Wippen + Schaltknüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,34
Enzo Ferrari Force GT	Thrustmaster	€ 52,-	8 + Steuerkreuz	2 Wippen + 2 Tasten	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	1,70
FF380 Force Feedback	Trust	€ 47,-	6 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	1,97
Formular GP Racing	Logitech	€ 33,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Gut	2,01
R440 Force Feedback Wheel	Saitek	€ 52,-	4	2 Wippen	USB	Arcade	Befriedigend	2,18

GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Ministicks	Force Feedback	Wertung
Wingman Cordless Gamepad	Logitech	€ 29,-	13 + Schubr.	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Vorhanden	1,72
Firestorm Wireless	Thrustmaster	€ 28,-	12	6 (digital & analog)	USB	Ja	2	Nicht vorhanden	1,72
P2500 Rumble Force	Saitek	€ 24,-	9	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,80
Dual Action Gamepad	Logitech	€ 19,-	10	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Nicht vorhanden	1,91

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Force Feedback	Wertung
Top Gun Afterburner	Thrustmaster	€ 76,-	8 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vorhanden	1,46
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 287,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,68
Freedom 2.4 Cordless Joystick	Logitech	€ 49,-	9 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Ja	Nicht vorhanden	1,82
Cyborg Evo	Saitek	€ 27,-	12 + Schubregler	4 + Coolie-Hat	USB	Nein	Nicht vorhanden	1,82
Black Widow	Speed Link	€ 40,-	8 + Schubregler	2 + Coolie-Hat	USB	Nein	Vibrationsfunktion	2,24

SOUNDSYSTEME

STEREO

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-3	Logitech	€ 77,-	2+1	40 Watt	1,99
I-Trigue L-3500	Creative	€ 112,-	2+1	48 Watt	2,00
T2900	Creative	€ 54,-	2+1	29 Watt	2,01
Home Arena TXR 335	Terratec	€ 44,-	2+1	35 Watt	2,20
X-220	Logitech	€ 37,-	2+1	32 Watt	2,24 (Spar-Tipp)
XPS 2.100 Silver	Hercules	€ 62,-	2+1	60 Watt	2,25
P380	Creative	€ 37,-	2+1	29 Watt	2,43

MEHRKANAL

Modell	Hersteller	Preis	Satelliten/Subwoofer	Leistung RMS	Wertung
Z-5500 Digital	Logitech	€ 329,-	5+1	505 Watt	
Top-Produkt:	**Das neue Logitech-Flaggschiff mit integriertem Decoder bietet 505 Watt Leistung für Arbeits- und Wohnzimmer. Der riesige, THX-zertifizierte Subwoofer setzt cineastische Effekte exzellent in Szene.**				**1,32**
Gigaworks S750	Creative	€ 429,-	7+1	700 Watt	1,56
Z-5300	Logitech	€ 139,-	5+1	280 Watt	1,75
Concept E	Teufel	€ 149,-	5+1	140 Watt	1,76
Inspire T7700	Creative	€ 114,-	7+1	92 Watt	1,89
Inspire T5900	Creative	€ 89,-	5+1	74 Watt	1,90 (Spar-Tipp)
Octavus 5.1 fx1600	Ultron	€ 140,-	5+1	75 Watt	2,38
X-620	Logitech	€ 87,-	5+1	70 Watt	2,48

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	Soundchip	Ausgänge	Wertung
SB Audigy 2 ZS Platinum Pro	Creative	€ 229,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,39
SB Audigy 2 ZS Platinum	Creative	€ 159,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,48
SB Audigy Player	Creative	€ 59,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	1,54
Aureon 7.1 Universe	Terratec	€ 139,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	
Top-Produkt:	**Der Nachfolger der DMX 6fire 24/96 verfügt über einen 24-Bit/192-kHz-Wandler und bietet dank 5,25-Zoll-Einschub alle Ein- und Ausgänge an der PC-Frontseite in hervorragender Qualität.**				**1,70**
Fortissimo III	Hercules	€ 49,-	Crystal CS4624-CQ	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	1,96
Aureon 7.1 Space	Terratec	€ 84,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	2,32

Die Rechner des Monats

Der AMD-PC



€ 1.487,-

Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Athlon 64 3500+ (Sockel 939)	€ 289,-
Kühler: Thermalrock SilentRock	€ 39,-
Hauptplatine: MSI K8T Neo2-FIR	€ 105,-
RAM: Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte)	€ 204,-
Grafikkarte: Sparkle GV-N68T256DH (6800 GT)	€ 399,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 139,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse: Levicom X-Alien	€ 139,-

Der Intel-PC



€ 1.496,-

Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: Pentium 4 550 (Sockel 775, 3,4 GHz)	€ 269,-
Kühler: Zalman CNPS7700-Cu	€ 49,-
Hauptplatine: Abit AG8	€ 109,-
RAM: Corsair Value Select VS1GBKIT533D2 (2x512)	€ 229,-
Grafikkarte: Club3D Radeon X800	€ 279,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 139,-
Netzteil: Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt)	€ 89,-
Gehäuse: Lian Li PC-V1000	€ 249,-

Der PC-Games-PC



€ 969,-

Komponente: Produktname	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939)	€ 189,-
Kühler: Thermalrock SilentRock	€ 39,-
Hauptplatine: Elitegroup Nforce4-939	€ 82,-
RAM: Corsair Value Select VS1GBKIT400 (2x512)	€ 154,-
Grafikkarte: MSI NX6600GT-TD128 (Geforce 6600 GT)	€ 199,-
Soundkarte: Soundblaster Audigy 2 ZS	€ 84,-
Festplatte: Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte)	€ 154,-
Netzteil: Sharkoon SHA300-8P (300 Watt)	€ 29,-
Gehäuse: Chenbro PC61166 (Gaming Bomb)	€ 39,-

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Inzwischen füllen sich Tierheime mit Haustieren, die als Weihnachtsgeschenk gedacht waren. Die Anschaffung eines Haustiers sollte wohl überlegt werden!

Gerade in unserer von Technik geprägten Zeit gibt es immer wieder Diskrepanzen, hervorgerufen durch falsche oder mangelhafte Informationen. Bestes Beispiel ist der Singvogel im heimischen Vogelbauer. Allzu oft werden die Betriebsgeräusche des gefiederten Gesellen als störend empfunden. Manch einer griff da schon vorschnell zum Hauptschalter, leicht zu erkennen an den zwei kleinen LEDs und dem kurzen Hebelchen an einem Ende. Wird der Hauptschalter nach hinten gedreht, rastet er zwar hörbar ein und der Vogel befindet sich im Off-Modus, ist danach aber in seinem Funktionsumfang dauerhaft eingeschränkt! Vögel sind nur erfahrenen Usern anzuraten. Gänzlich problemlos gestaltet sich hingegen der Umgang mit frei laufenden Meerschweinchen. Achten Sie lediglich auf ausreichende Fütterung, damit die flauschige Unterseite stets bis ganz unten reicht – was bei diesen kurzbeinigen Tieren ja kein Problem ist. Wenn Sie dann noch zusätzlich den Bauch des Tieres mit reichlich Bohnerwachs bestreichen, werden Sie viele Jahre Freude an Ihrem Parkettboden haben!

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Handball

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich wollte Sie fragen, warum es denn eigentlich noch kein Handball-Spiel auf dem Markt gibt? Ich finde, dass der Handball zurzeit einen großen Boom hat, was man ja auch an den vielen Handballspiel-Übertragungen im Fernsehen erleben kann. Es wird ja wohl auch kein Problem sein, ein Handball-Spiel zu entwickeln, da es eigentlich auf der gleichen Basis läuft wie ***NBA Live 2005****. Ich glaube, dass sich so ein Handball-Spiel auch gut auf dem Markt verkaufen würde, da es dies noch nie gab. Ich kann mir auch ganz gut vorstellen, wie so ein Handball-Spiel aussehen würde. Falls Sie meine Hilfe brauchen, bin ich gerne bereit, Ihnen zu helfen! Mit all dem, was ich hier geschrieben habe, wollte ich Sie einfach mal bitten, sich zu überlegen, ob man so ein Handball-Spiel nicht entwickeln könnte.*

MfG Sebastien Lucina

Wenn nur Sachen im Fernsehen übertragen würden, an denen ein allgemeines Interesse besteht, wäre das Abendprogramm sehr viel unterhaltender, der Dschungel ruhiger und Elton arbeitslos. Ähnlich wird es sich mit der Versoftung von Handball verhalten. Es mag durchaus der Fall sein, dass es Menschen gibt, die Handball faszinierend finden, allerdings kenne ich niemanden, der jemanden kennt, der einen Bekannten hätte, dessen Freund begeisterter Anhänger dieses Sports wäre. Die Firma EA Sports, quasi der Platzhirsch unter den Herstellern von Sportspielen, würde sich niemals eine Simulation entgehen lassen, die mehr Anhänger hätte als Programmierer nötig wären, um die Sportart umzusetzen. Auch mit einer internationalen Vermarktung wird es da bei Handball sehr traurig aussehen. Daher meine kurze Antwort auf Ihre letzte Frage: Entwickeln könnte man es sicherlich, aber ob man es auch ausreichend verkaufen könnte, erscheint in diesem Fall fraglich.

Verbannung

Hi Rainer,

auch ich möchte mich den Beschwerden über die Verbannung des „Fehler des Monats" anschließen. Verbannungen wurden früher entweder aus Angst oder aus Wut ausgesprochen. Warum sollst du wütend sein? Etwa weil du immer Mails bekommst, die dir den Fehler melden wollen, aber falsch sind, und dir das auf die Nerven geht? Aber dafür wirst du doch bezahlt, oder nicht? Bleibt nur noch Angst. Aber warum solltest du Angst vor dem Fehler des Monats haben? Darum bitte ich dich, deine Entscheidung noch einmal zu überdenken.

MfG Stephan

Hier liegt ein gewisser Grad an Desinformation vor. Der FDM wurde nicht verbannt, sondern mangels Interesse abgeschafft. Nach ihm zu suchen mag ja noch einen gewissen Unterhaltungswert haben, aber immer wieder in diesen Seiten davon zu lesen, hat nicht nur mich, sondern auch die meisten Leser ermüdet. Die einzige Angst, die ich deswegen hatte, war lediglich, dass bisweilen fast nur Zuschriften von professionellen Fehlersuchern und/oder Erbsenzählern sowie einigen Haarspaltern kamen. Der FDM hat (jahrelang) seine Pflicht getan, der FDM kann gehen. Wird echt Zeit, dass dieser Runninggag (um mehr handelte es sich ja nie) durch ein Nachfolgermodell ersetzt wird. Bis mir dazu etwas Passendes einfällt, könnten ja auch unsere Leser ihre Kreativität strapazieren. Ich würde auch einen erwähnenswerten Preis (Sachpreis – unter keinen Umständen Bargeld) für sachdienliche Hinweise spendieren.

Schriftwechsel

Erste E-Mail
Hallo,

habt ihr noch Stellen frei?

Ja.

Zweite E-Mail
Hallo,

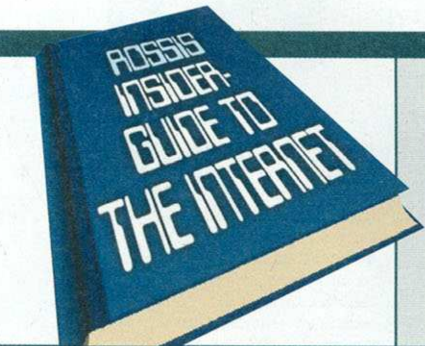
kann ich die haben?

Das kann ich leider nicht entscheiden, da es sich bei der freien Stelle um einen Teil des Empfangsbereichs handelt und ich nicht darüber informiert bin, ob diese Stelle eventuell zur späteren Nutzung vorgesehen ist.

Dritte E-Mail
Hallo,

ich meinte natürlich Arbeitsstellen.

Entschuldigen Sie bitte, aber aus Ihrem Anschreiben habe ich leider nicht sofort ersehen kön-





www.neodelight.com/de/index.html
Kein Geld, aber zumindest eine Flatrate? Hier könnt ihr daddeln, bis der Arzt kommt. Darunter viele Klassiker für Nostalgiker.



www.buchticket.de/c
Es soll Leute geben, die noch lesen! Was passiert mit gelesenen Büchern? Hier könnt ihr eure gelesenen Folianten tauschen.



www.bsxrace.ch/de/home.html
Ihr denkt, Büroräume wären langweilige Orte? Dann kennt ihr die Sportart „Bürostuhlrennen" noch nicht!

nen, dass es sich hierbei um ein Bewerbungsschreiben handelte.

Vierte E-Mail
Hallo,
was ist denn jetzt aus meiner Bewerbung von vor fünf Tagen geworden?

Da ich nicht befugt bin, über Einstellungen zu entscheiden, wurde Ihre E-Mail an die Geschäftsleitung weitergeleitet.

Fünfte E-Mail
Hallo,
bekomm ich jetzt die Stelle?

Empfänger der E-Mail mit unbekanntem Ziel verreist.

Anregung

Wie wäre es denn, wenn man öfters mal Reportagen von Spieledesignern zu Hause dreht. Zeigen, wie sie leben usw.? Nebenbei kann man dann ja noch über ein paar Spiele von ihnen plaudern. Dann würde die DVD nicht mit solchen doofen Demos gefüllt.

MfG Benjamin Asbach

Die meisten Leute sind schon etwas sperrig, wenn es um ihr Privatleben geht. Niemand zeigt gerne in der Öffentlichkeit herum, wie er so lebt und wie es auf seinem Sofa aussieht. Ich bin mir jetzt auch nicht so ganz sicher, ob ein allgemeines Interesse unserer Leser am Privatleben von Entwicklern besteht, das es rechtfertigen würde, dass unser Kamerateam unter fadenscheinigen Vorwänden eindringt und eventuell sogar mit versteckter Kamera filmt. Ist nicht das Arbeitsumfeld dieser Personen viel interessanter? Und dafür auch noch den Platz für Demos opfern, das halte ich doch für eine arg gewagte Entscheidung. Ich bin mir nicht sicher, ob der Markt für ein derartiges Magazin schon reif ist.

Langeweile

Hallo,
ich wollte fragen, ob Sie und das ganze PC-Games-Team Langeweile kennen? Ich meine, so eine große Zeitschrift mit den ganzen Spielen? Ich würde mich nie langweilen, wenn ich bei Ihnen arbeiten würde.

Andrei Schmidt

Arbeit und Langeweile sind ja nun zwei Begriffe, die sich nicht so ohne weiteres verbinden lassen. Wie auch immer; ich kann dir versichern, dass sich bei uns noch niemand zu Tode gelangweilt hat, obwohl bisweilen schon so ein Gefühl wie Langeweile aufkommt. Aber nur bei mir und auch nur selten beim Lesen der E-Mails.

Nackte Tatsachen

Moin Rossi,
ich wollt nur fragen, was ihr immer mit diesen halbnackten Mädels habt?

Andreas

Halbnackte Mädels? Wo? Ich habe jetzt das gesamte Redaktionsgebäude durchsucht und konnte nicht ein halbnacktes Mädel finden, vom Plural ganz zu schweigen. Nachfragen erbrachten 57 dumme Antworten, drei Ohrfeigen, einen Tritt und einen Schnellhefter, welcher mit reichlich kinetischer Energie versehen wurde. Darum kann ich dir versichern, dass wir hier NIX mit halbnackten Mädels haben.

Anfrage

Haben Sie meine Mail nicht erhalten oder wollen Sie mir nicht antworten?

Ein Leser

Spontan würde ich jetzt eigentlich mit Letzterem antworten wollen, was ich aber natürlich niemals ernsthaft in Erwägung ziehen würde. Bitte bedenken Sie, dass bei uns mehr als 100 E-Mails/Tag eingehen und es darum ab und an zu Verzögerungen kommen kann. Leider sind auch meine hellseherischen Fähigkeiten begrenzt, und um hier wirklich helfen zu können, würde ich zumindest ein Minimum an Informationen benötigen.

Zuneigung

Hi,
warum bist du so böse zu allen, die dir nette Briefe schreiben? Gib zu, in Wirklichkeit bist du ein einsamer Mann, der sich nach Liebe

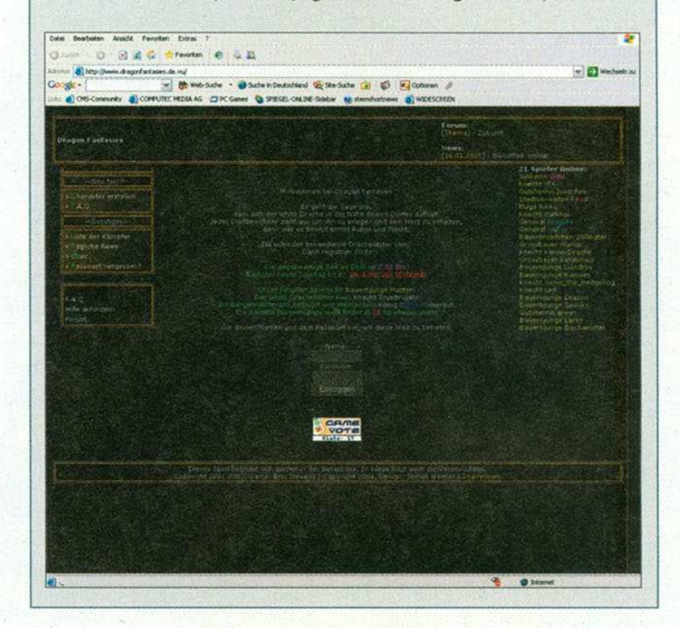
Das Wort zum Sonntag

Zur Einleitung dieser Seiten gibt es regelmäßig meine Ansichten zu Gott und der Welt. Aber welches Thema würdet ihr euch an dieser Stelle wünschen? Mehr oder weniger ernst gemeinte Vorschläge an meine E-Mail Adresse.

Homepage des Monats

www.dragonfantasies.de.vu/
Ihr habt eine ganz tolle Homepage, die leider kein Mensch kennt? Hier stellen wir monatlich eine Website unserer Leser vor. Um hier zu erscheinen, genügt eine kurze E-Mail an mich.

Diesmal ist die Leser-Homepage des Monats ein ausgewachsenes Rollenspiel, welches von unserem Leser Jean Pierre Hort stammt und durchaus einen Besuch wert ist (die Homepage – nicht unbedingt der Leser).



PC-Games-Leser des Monats



Fabian Reck zeigt uns eine zumindest mir bisher unbekannte Facette eines erfolgreichen Shooters.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – ihr kennt meine E-Mail Adresse.

Das intime Quiz



An dieser Stelle findet ihr jeden Monat das intime Quiz. Die richtige Antwort per E-Mail, Postkarte oder Brieftaube an mich. Zu gewinnen gibt es eine Rarität aus den Untiefen meiner Schubladen.

Die Frage des Monats lautet:
Jan Friedrichsen ist unser:

a) Praktikant
b) Querulant
c) Aspirant
d) Transpirant

Im Vormonat war die richtige Antwort „a" und leider ist diesmal niemand um eine Erfahrung und den Inhalt eines Päckchens von mir reicher. Durchgängig nur falsche Antworten! Warum haben eigentlich fast alle auf „c" getippt?

und Zuneigung sehnt. Ich vermute, dass du in deiner Kindheit geärgert wurdest und Außenseiter warst. Sei doch ein wenig netter.

Gruß: Kapitallist

Ich bin böse zu Leuten, die mir nette Briefe schreiben? Keine Ahnung – schreibt mir doch mal einen netten Brief und wir werden sehen, wie ich darauf reagiere. Irgendwie fühl ich mich aber dennoch durchschaut: Als Kind mochte wirklich keiner mit mir spielen. Allerdings lag das daran, dass ich ständig an meinem Fahrrad, später Mofa (die legendäre Kreidler Florett) geschraubt habe, weil ich es nie ertrug, dass jemand vor mir fuhr. Geärgert hat mich damals eigentlich nur die Polizei, die boshaft darauf bestand, dass man mit zwölf noch kein Mofa fahren darf und ein Mofa 70 km/h niemals überschreiten sollte, aber dafür unbedingt einen Scheinwerfer (wurde aus Gründen der Gewichtsersparnis entfernt) haben muss.

Schmul?

Es kann sich bei Schmul nur um den Anführer der Judäischen Volksfront Fliegendes Suizidkommando handeln. Dies belegt auch die Erwähnung des Kreuzes in selbigem Satz.

Also muss es sich bei „Kuf d'Schmul an iwer nokes Kreiz deiwel nachmol" um eine Anweisung von Caesar an den Centurio handeln, die sinngemäß bedeutet:

„Fangt Schmul und kreuchigt den Purchen". Ich hoffe, ich habe deine Frage hinreichend beantwortet.

Mit freundlichen Grüßen: Jens

Hm ... ich hab mit der Frage zwar quasi eine philosophische Sandale hinterlassen, dachte aber dennoch an eine mehr bodenständige Antwort, mein Freund Loretta. War zwar nett gemeint und sorgte durchaus für einen Lacher beim Lesen, aber in der Schule würde man sagen: „Thema verfehlt. Setzen. Sechs." Da du dir aber so viel Mühe gegeben hast und fast kreativ wurdest, bekommst du dennoch einen echt sehr speziellen Sonderpreis, jedoch nur wenn du mir noch deinen Absender mailst. Allerdings wird auch der Inhalt des Päckchens das Thema verfehlen. Geb den armen Postboten bitte einen Schluck Tee.

Schmul? Reaload

Hallo Rainer,

in der Ausgabe 03/2005 wolltest du die Übersetzung von „Kuf d'schmul an iwer nokes kreiz deiwel nachmol". Das ist ein Spruch in der Weimerskircher Sprache, welche von den Vorburgern benutzt wurde, der so viel bedeutet wie: „Halt's Maul und scher dich weg (verdammt noch mal)"! Jedoch ist er falsch, richtig würde er folgendermaßen lauten: „kuff schmull an dibenobes soss gin et kuffessen".

Mfg Nina

Vielen Dank für die umfassende Aufklärung. Ich war echt überrascht, wie viele unserer Leser des Luxemburgischen mächtig beziehungsweise dort wohnhaft sind. Jetzt müssen wir nur noch Daniel dazu bringen, seinen Lippenstiftabdruck in einer PC Games zu hinterlassen. Wundere dich also nicht über eventuelle Kratz- und Schleifspuren – er hat schon angekündigt, dass er es niemals freiwillig tun würde. Aber versprochen ist nun mal versprochen!

Pfalz

Hallo,

da ich gerade an der Korrektur eines pfälzischen Wörterbuchs arbeite, kam mir die Idee, dass man doch die PC Games für den Pfälzer Sprachraum übersetzen könnte. Es geht darum, die pfälzische Sprache am Leben zu erhalten. Ich würde mich auch gerne zur Verfügung stellen und bei der Übersetzung mitarbeiten (bei Zahlung eines entsprechenden Gehalts).

Martin

Zumindest bist du kreativ, wenn es um die Sicherung deines Einkommens geht. Allerdings geht uns der Sinn einer lokalisierten Version unseres Magazins vollkommen ab, und selbst wenn, dann doch bitte zumindest in einem Dialekt, der nicht zu aufgerollten Zehennägeln führt und von mehr als fünf unserer Leser gesprochen wird. Also werden wir uns auch weiterhin im muttersprachlichen Bereich bewegen; und nicht in dem der Großmutter.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket.



FEHLGESCHLAGEN Nach der Fertigstellung von Half-Life 2 ließ Gabe Newell seinen angestauten Frust an wehrlosen Bürodekorationen aus.

Traditionen sind dazu da, gepflegt zu werden: Zum krönenden Abschluss der Entwicklung von Half-Life 2 zerschlug Valve-Boss Gabe Newell genau wie schon beim Vorgänger eine Pappfigur, vollgestopft mit Süßigkeiten. PC-Games-Leser Jannik Vogel aus Karlsruhe hatte zu dieser Szene den besten Einfall und kassiert dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein PC-Games-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und legen Sie Sam Fisher einen witzigen Spruch in den Mund – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 14. März 2005. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



KLASSENTREFFEN Bei unserer aktuellen Sneak-Peek-Leseraktion stand Schleichexperte Sam Fisher sprichwörtlich im Mittelpunkt.



DEIN HANDY-TUNING
NEU und MEGACOOL: Hot Movies für Dein Handy!
NEU! HANDY-VIDEO
32003
32001 32002 32009 32004 32013 32012
32005 32006 32007 32008 32011 32010
Für alle Handys mit Video Support (H263), siehe Deine Bedienungsanleitung
PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro
Für alle Handys mit Farbdisplay
44489 44825 44839 44564 44829
44500 44773 44811 44763 44823
44828 44497 44826 44784 44913
SMS mit: "PGB" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: "PGB 44418 Heike")
Pics an deine Freunde schicken ?: Hinter die Bestellung die Zielrufnummer eingeben !
GIGA-GEILE COLORED PIX
Für alle Handys mit Farbdisplay
Bitte im Handy WAP-PUSH aktivieren
Hot & Sexy
42749 42836 42746 42750 42832 42837 42422 42835
42672 42752 42239 42833 42329 42114 42137 42912 42834
42136 42742 42674 42241 42086 42078 42726 42792 42062
42565 42794 42288 42234 42074 42741 42166 42043 42822
42743 42738 42044 42745 42747 42744 42055 42060 42142
Kult-Mix
42803 42791 42103 42830 42760 42831 42911 42800
42802 42717 42818 42134 42647 42512 42729 42725 42768
42809 42774 42775 42816 42560 42780 42819 42838 42790
42772 42411 42100 42409 42391 42392 42762 42785 42751
42782 42718 42685 42425 42154 42781 42759 42890 42812
42317
POWER-RINGTONES
Poly und Mono!
TOP-HITS
82569 Sweetest Poison
82568 Fuffies im Club
82567 Pop ya collar
82566 American Idiot
82565 Leaving New York
82564 My Boo
82562 Call On Me
82561 Enjoy the Silence 04
82560 Shake That!
82559 Here I Am
82558 She Will Be Loved
82557 Personal Jesus
82556 Symphonie
82555 Pump It Up
82554 Lust am Überleben
82547 Obsession
82546 Guilty
82544 These Words
82543 Willkommen
82542 Perfekte Welle
82541 Tell Me
CHART-BREAKER
82489 Holzmichl
82461 Dragostea din tei
82539 Aus & Vorbei
82538 How Come
82537 Burn
82536 Chocolate
82534 Space Taxi
82533 This is the world
82532 Everytime
82521 This Love
82522 Troy
82523 Forca
82524 Let's Get It Started
82525 La Promesse
DAS IST KULT
Neu bei uns
81168 James Bond
82316 Axel F
82531 Football s coming...
81173 Heidi
81155 We Are The Champ.
81862 Flipper
82060 USA Hymne
81032 Anton aus Tirol
82520 10 kleine Negerlein
82519 Alf
82516 Bugs Bunny
TV Klassiker
81166 Biene Maja
81865 Enterprise
81814 Miss Marple
81182 Die Maus
82460 Summer In The City
82508 Bez. Jeannie
KINO
81164 Miss. Impossible
81809 Der Pate
82337 Charlie's Angels
81174 Das Boot
82510 Rocky
82342 Der dritte Mann
82473 Ghostbusters
82456 Batman
SERIE
81764 Das A-Team
82344 Sex And The City
82338 Jackass
82513 Heidi
82507 Bob der Baumeister
82341 Dallas
KULT
81653 Bacardi Feeling
81041 Deutsche Hymne
81819 Mana Mana
82472 New York
82497 Verdammt ich lieb...
82459 Highway to Hell
82458 Lambada
82457 It's Raining Men
82511 Relax
82509 YMCA
82343 Like Ice in The Sun.
82340 Sexbomb
Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens Poly: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys
HANDY GAMES
38108 X O 38096 X
38134 X O 38171 X O
38029 38048
Alle Games für:
Nokia 3100,3200,3300,6610,6600,6810, 6820,7200,7210,7250,7250i,7650, N-Gage,N-Gage CD
X = zusätzlich für:
Sharp Gx 10, GX 20,Motorola V525 Siemens CX 55,SonyEric. K700i,T610,
O = zusätzlich für:
Samsung E700,E800,E820,X460
Display-Clips
Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!
42184
Für alle Handys mit Farbdisplay
42665 42218 42229 42369
42657 42703 42181 42178
42799 42223 42212 42662
42438 42440 42208 42213
WAP: Über 100 Spiele für mehr als 200 Handytypen verfügbar -
Für deinen Link sende SMS mit "GAME" an die 86677 (normale SMS-KOSTEN!!)
SO GEHT'S PER SMS:
ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE
Sende "PGB" und Bestell-Nr. an die 86688*
z.B. "PGB 42819" für PIX "Mein Land"
Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende "START PGB" + Best.Nr. an die 87555**
z.B: "Start PGB 42098"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €
Fast 70% Rabatt
Sende "PGB"+Best.-Nr. an 0900 560330° z.B. "PGB 42819"
°€2/SMS max 2 SMS
Sende "PGB"+Best.-Nr. an 914° z.B. "PGB 42819"
°3sfr/SMS max 2 SMS
Oder telefonisch: 0190 821456*** 1,86 €/min
:0900902325 SFR 4,23/Min
:0900545406 € 3,63/Min
für WAP Download sende "LINK" an die 86677*
12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PGB + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min (Versand gem. uns. AGB)
HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!
vorher
nachher
Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!
Bestellnummer 41016
Für Nokia mit Farbdisplay ausser 3650,7650

Fragen an die Redaktion

1. World of Warcraft offline

*Wir haben keinen Internetanschluss zu Hause. Das hat mich wieder mal sehr geärgert, als ich den Test von dem genialen Online-Rollenspiel **World of Warcraft** in Ihrem Heft gelesen habe. Zu gern würde ich durch die wunderschöne Fantasywelt spazieren. Doch da mein Bruder und ich je einen PC im gleichen Zimmer besitzen, haben wir uns ein LAN-Kabel gekauft. Kann man denn **WoW** nur im Internet zocken oder kann man es auch alleine oder über LAN auf einem PC ohne Internetanschluss spielen?*

JÖRG DIETHELM

DIRK GOODING: **World of Warcraft** setzt zwingend eine Internet-Anbindung voraus – es gibt keinen Solo- oder Netzwerk-Modus. Nach dem Freimonat (im Kaufpreis des Spiels enthalten) fällt eine monatliche Gebühr an – mehr dazu im Report im Aktuell-Teil.

2. In Hülle und Fülle

Als schon langjähriger Abo-Kunde möchte ich ein dickes Lob für den neuen, wasserdichten Versand eurer stets informativen und ansprechenden Zeitschrift aussprechen. Die Art des schon so oft diskutierten Verpackungsmaterials für Abo-Kunden ist mir immer wieder, nicht zuletzt in „Rossis Rumpelkammer", ins Auge gefallen. Mir selbst wurde noch nie eine solche, sicherlich durch unsere deutsche Post verschuldete, durchnässte PC Games zugesandt, aber die Enttäuschung solcher betroffenen Fans wird in Zukunft sicherlich ausbleiben. Super Lösung!

CHRISTIAN ZÖLSCH

PETRA FRÖHLICH: Freut uns, dass die neue Verpackung so gut ankommt. Wir haben in den vergangenen Monaten mit verschiedenen Lösungen experimentiert. Jetzt ergab sich die Möglichkeit, die Hefte in umweltverträglichen Folien-Umschlägen zu verschicken. So ist gewährleistet, dass jeder Abonnent ein tadelloses Heft erhält.

3. Cate Archers Zukunft

*Ich würde gern wissen, ob die **No one Lives Forever**-Serie fortgesetzt wird – und wenn ja, wann.*

BENJAMIN MACK

THOMAS WEISS: Beide Abenteuer mit Cate Archer zählen zu den besten Shootern auf dem Markt, fanden aber erheblich weniger Fans als vergleichbare Spiele wie **Far Cry (dt.)** oder **Half-Life 2**. Eine Fortsetzung ist also unwahrscheinlich, zumal Monolith derzeit an **FEAR** arbeitet, das in einem ganz anderen Szenario angesiedelt ist.

4. Strategie wie nie

*Vielen Dank für die letzte Ausgabe von PC Games Reporter. Nach zwei Jahren im Zeichen von Actionspielen folgt jetzt eines der Strategiespiele – diesen Ton schlug die Reportage der letzten Ausgabe an. Ich als Shooter- und Strategiefan freue mich darauf. Durch eine wirklich professionelle Reportage ist es Ihnen gelungen, Strategiespielern den Mund nach **Earth 2160** wässrig zu machen.*

DAVID SALM

CHRISTOPH HOLOWATY: Danke fürs Lob. Nach dem „Shooter-Jahr 2004" steht diese Saison in der Tat im Zeichen der Strategiespiele. Auf welche Highlights Sie sich freuen dürfen, steht in den Top Ten ab Seite 42.

5. Lagerbestände

Ich bin jetzt schon seit einigen Jahren Abonnent Ihrer sehr guten Zeitung. Ich schlage vor, dass Sie jedes Jahr einmal das Tipps&Tricks-Archiv auf Ihre DVD packen. Gerade wenn man die Tipps zu einem bestimmten Spiel sucht, wäre das wesentlich einfacher.

FALK SCHUBERT

PETRA FRÖHLICH: Auf vielfachen Wunsch liefern wir das Komplettlösungs-Archiv 2004 auf der DVD des aktuellen Sonderhefts Tipps & Tricks mit; die PDFs lassen sich schnell und einfach durchsuchen und sind per Menü bequem ansteuerbar. Das 100 Seiten starke Sonderheft inklusive DVD ist ab sofort überall im Handel erhältlich.

6. Tipps für X2

*Ich würde gern wissen, wo ich eine Komplettlösung zu **X2: Die Bedrohung** kaufen kann?*

SIMON KRETSCHMER

STEFAN WEISS: Eine umfangreiche Sammlung an **X2**-Profikniffen gibt's gratis auf www.pcgames.de – dort können Sie ganz bequem das entsprechende PDF herunterladen. Auch zu vielen anderen Toptiteln finden Sie dort Komplettlösungen, Grundlagen, Cheats und vieles mehr.

7. Wohin mit Westwood?

*Im Interview zu **Star Wars: Empire at War** sagt Mike Legg, dass er und andere nach der Schließung von Westwood in Las Vegas bleiben wollten. Was machen denn die anderen Westwood-Mitarbeiter heute, etwa Firmengründer Louis Castle?*

FELIX GERHARD

HEINRICH LENHARDT: Viele ehemalige Westwood-Entwickler arbeiten heute bei EA LA in Los Angeles, unter anderem an **Schlacht um Mittelerde**. Louis Castle kümmert sich dort als Studioleiter um die **C&C**- und **Medal of Honor**-Serien.



VETERANEN-TREFFEN Empire at War wird von Ex-Westwood-Entwicklern produziert.



ÜBERRASCHUNGSANGRIFF Act of War zählt zu den Strategie-Hoffnungsträgern 2005.

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld.
Für **€ 9,90** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Tipps & Tricks 01/05
Keine faulen Tricks: In diesem Sonderheft finden Sie ausschließlich Greatest Hits! Zu den beliebtesten und erfolgreichsten Titeln aus den Kategorien Action, Strategie, Sport, Rollenspiel und Rennspiel haben Profis Hunderte von Karten, Cheats und Tipps zusammengestellt – im Heft und als PDF auf DVD. Für zusätzlichen Spielspaß sorgt eine hochwertige Vollversion: das knifflige Adventure **Syberia**!

PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004
Spiele über Spiele stapeln sich in den Ladenregalen. Welche lohnt es sich zu kaufen, welche muss man unbedingt haben? Mit diesem ultimativen Ratgeber wissen Sie genau, was gespielt wird. Für den kleinen Geldbeutel gibt es die Spitzenauslese der Budgetspiele und Sondereditionen. Und das Beste daran: 10 Vollversionen auf DVD bekommen Sie gratis dazu – inkl. mehr als 10.000 Tipps & Tricks.

PC-Games-Manager-Guide 2005
In unserem Booklet verraten wir Ihnen die perfekten Strategien, die entscheidenden Tipps und die geheimen Kniffe der Fussballzunft. Die Entwickler haben für uns alle Geheimnisse des **Fussballmanagers 2005** von EA gelüftet und verraten exklusive Tipps und Taktiken für alle Hobby-Manager. Neben allen Spieler- und Mannschaftswerten erwarten Sie detaillierte Transferstrategien, Tipps zum Stadionbau und vieles mehr.

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❒ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ■ „PC Games: Tipps & Tricks 01/05" (Art.-Nr.: 002647)
- ■ „PC Games: Der große PC-Spiele-Einkaufsführer 2004" (Art.-Nr.: 002562)
- ■ „PC Games Fußball Manager Guide" (Art.-Nr.: 002576)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/12 Ausg. (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausg.; Österreich € 64,20/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: ____________________

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber: ____________________

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

PG MI 01

Mitmachen und gewinnen per SMS!

Hören und staunen!

Jetzt gibt's was auf die Ohren: Terratec, Shuttle und MSI verlosen wertvolle Hardware rund ums Thema „Sound" unter den Lesern von PC Games, PC Action und PC Games Hardware.

Terratec

Insgesamt 30 Gewinner dürfen sich auf ein neues Soundsystem freuen. Wir verlosen 15-mal das HomeArena MX 5.1 mit starken 37 Watt RMS-Leistung. Das System kann per Upmix aus Stereoklangquellen Surroundsound kreieren und besitzt einen Anschlussadapter für Konsolen. 15 weitere Leser dürfen sich auf die 22 Watt starke 2.1-Version des Systems freuen.
Info: terratec.de



GESAMTWERT: 1.800,- EURO



MSI

In Zusammenarbeit mit MSI verlosen wir vier topaktuelle Grafikkarten. Die glücklichen Gewinner können ihre Pixel in Zukunft von einer RX800SE mit 256 MByte Speicher beschleunigen lassen. Weitere Gewinner erhalten den neuen MegaPlayer 522 (MP3-Player) und Bluetooth-Sticks, mit denen sich PCs direkt vernetzen lassen.
Info: msi-computer.de



GESAMTWERT: 1.800,- EURO

Shuttle

Mit etwas Glück können Sie einen von vier neuen Shuttle-Barebones gewinnen. Der SB95PV2 besitzt ein topaktuelles PCI-Express-Mainboard und unterstützt die neuesten Prescott-Prozessoren (Sockel 775). Eine ausgeklügelte Heatpipekühlung sorgt für einen stabilen und leisen Betrieb.
Info: shuttle.com



GESAMTWERT: 1.800,- EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie lautet der Untertitel des dritten Teils der *Splinter Cell*-Serie, welcher im März veröffentlicht wird?

a. The Fisher Kings b. The Green Mile c. Chaos Theory

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „Rucki, zucki", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per Website: www.pcgames.de

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt PCG 14 x an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der richtigen Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt automatisch an der Verlosung teil. * Alle Netze! Vodafone-D2-Anteil € 0,12

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(sfr 0,70/SMS)**

Abstimmen für Most Wanted und Leser-Charts

Wählen Sie Ihren Favoriten in die Most-Wanted- oder Leser-Charts: Schicken Sie uns eine Kurzmitteilung (SMS) mit dem Namen des Spiels, das Sie derzeit am liebsten spielen oder auf das Sie sich am meisten freuen.

PC Games Leser-Charts (Seite 20)



PCG 15 SPIELENAME
Beispiel: PCG 15 Pirates

PC Games Most Wanted (Seite 18)



PCG 16 SPIELENAME
Beispiel: PCG 16 Age of Empires 3

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 6. April 2005.

Im nächsten Heft

TEST

Act of War

Das Echtzeit-Strategiespiel im Jerry-Bruckheimer-Format: Bedrohte Metropolen, Sondereinsatz-Kommandos, verpackt in coole **Command & Conquer**-Action und versetzt mit Spielfilm-Häppchen. Wir kämpfen uns durch die Kampagne, verbringen viele Stunden im Mehrspieler-Modus und schnüren ein Komplettlösungspaket mit detaillierten Karten.

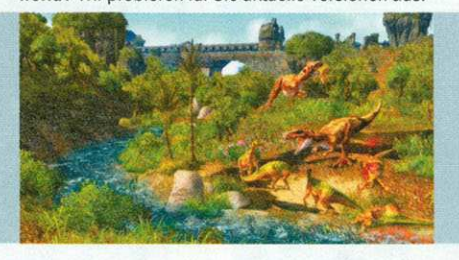
TEST

Splinter Cell: Chaos Theory oder **Brothers in Arms**? Oder lieber **Empire Earth 2**? PC Games gibt Auskunft.



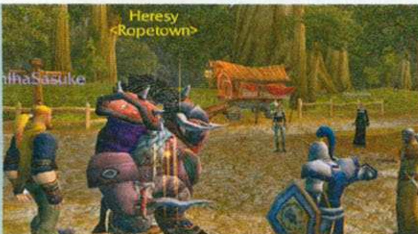
VORSCHAU

Was taugen **FEAR**, **Panzers 2**, **Hitman 4** und **Paraworld**? Wir probieren für Sie aktuelle Versionen aus.



TIPPS

World of Warcraft für Profis: Wer Talente-Punkte geschickt verteilt, wird zum gefragten Mitspieler.



HARDWARE

88 Grafikchips im direkten Vergleich – vom 3dfx-Oldtimer bis zur Radeon-Rakete. Wie gut ist Ihrer?



Die PC Games 05/05 erscheint am 23. März!
Vorabinfos ab 20. März auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler

- PCGH-Leserwahl: die Ergebnisse, die Sieger
- Kompatibilitäs-Special
- VGA-History: 88 Grafikchips im Vergleich
- 10 Seiten Windows-Tipps und -Tuning
- Vollversionen auf DVD: Game Accelerator (beschleunigt Spiele um bis zu 10 Prozent), Backup- und Video-Software, KA-52 (Hubschrauber-Simulation)

WIDESCREEN Kino DVD Technik





- Titelstory: Constantine – Keanu Reeves in einem finsteren Okkult-Thriller
- Report: Die größten Rekorde der Filmgeschichte
- 90 DVD-Tests, u. a. Große Haie, kleine Fische, Terminal u. v. m.
- Blockbuster auf Heft-DVD: Rush Hour. Plus: WIDESCREEN-Show, Trailer, Specials u. v. m.

PLAYZONE Das unabhängige PlayStation-2-Magazin





- Titelthema: Project Snowblind im Test
- Im Test: Metal Gear Solid 3, TimeSplitters Future Perfect, Mercenaries
- Vorschau: Resident Evil 4, Area 51, Champions: Return to Arms
- Heft im Heft: 24 Seiten zu TimeSplitters Future Perfect
- Auf DVD: 65 Beiträge, 140 Minuten Laufzeit

SFT Spiele Filme Technik



- Titelthemen: Die wichtigsten CeBIT-Neuheiten (HD-DVD, HDTV u. v. m.)
- Vergleichstests: LCD-TVs bis 26 Zoll, Videobeamer bis 2.000 Euro, TFT-Monitore
- Top-Spielfilm auf DVD: Action-Komödie Rush Hour m. Chackie Chan
- Vollversion: V-Rally 3
- 30-Tage-Testversion: Adobe Premiere Elements

Impressum

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth

Telefon: 0911-2872-100 | **Telefax:** 0911-2872-200

Chefredaktion: chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft: leserbriefe@pcgames.de
Briefe an Rainer Rosshirt: rossi@pcgames.de
Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check: testcenter@pcgames.de
Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.: hilfe@pcgames.de

Chefredaktion (V. I. S. d. P.): Petra Fröhlich, Christoph Holowaty
Leitender Redakteur: Dirk Gooding
Redaktion: Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Thomas Weiß
Nordamerika-Korrespondent: Heinrich Lenhardt
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe: Jan Friedrichsen, Justin Stolzenberg, Felix Schütz
CD, DVD, Video: Jürgen Melzer (Ltg.), Harald Wagner (Ltg.), Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Jasmin Sen, Michael Schraut, Alexander Wadenstorfer
Tipps & Tricks: Ansgar Steidle, Stefan Weiß
Hardware: Frank Mischkowski, Daniel Möllendorf

Textchefin: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose
Lektorat: Birgit Bauer, Cornelia Lutz, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Alfonso Costanza, Roland Gerhardt, Marco Leibetseder
Titelgestaltung: Roland Gerhardt
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

www.pcgames.de
Redaktion: Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

PC Games Abo-Service
Sie möchten PC Games im Abo beziehen?
Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?
Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?
Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?
Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?
Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?

Online: http://abo.pcgames.de | **E-Mail:** computec.abo@pvz.de
Postadresse:
Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch: 0451-4906-700 | Per Fax 0451-4906-770

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20 | (Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40 | (Ausland € 117,60)

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:
E-Mail: computec@leserservice.at | Postadresse: Leserservice GmbH | St. Leonharder Str. 10 | A-5081 Anif
Telefonisch: 06246-882-882 | Per Fax 06246-882-5277

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20 | PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

CD/DVD
Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD: dvd@pcgames.de

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de
Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de
Ansprechpartner der Online-Redaktion: news@pcgames.de

COMPUTEC MEDIA AG
Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Anzeigenleiter:
Oliver von Quadt (verantwortlich für Anzeigen)

Anzeigenkontakt
CMS MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-340 | Fax: +49-911-2872-241

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne: Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de

Thorsten Szameitat: Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Sven Wedig, Celebration Media: Telefon: +49-30-8595464-1
sven.wedig@computec.de

Anzeigendisposition: Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
anzeigen@computec.de
ftp://ftp.computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 18 vom 01.10.2004

Verantwortliche für Anzeigen im Sinne des Presserechts:
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne, Peter Nordhausen

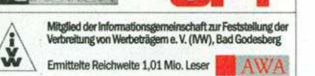
Verlag: COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktion: Martin Closmann, Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb: Burda Medien Vertrieb
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

ISSN/Pressepost PC Games: Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:
PC Games Magazin: ISSN 0946-6304 | VKZ B83361
PC Games CD/DVD: ISSN 0947-7810 | VKZ B12782
PC Games Plus: ISSN 1432-248x | VKZ B41783

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:







Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Ermittelte Reichweite 1,01 Mio. Leser AWA

Ultra Flat Metal Keyboard



Exklusives Design in gebürstetem Aluminium. Zurückhaltend und elegant bildet das ULTRA FLAT METAL KEYBOARD einen attraktiven Blickpunkt auf jedem Schreibtisch.

Das schlanke Gehäuse und die flachen Notebook-Tasten sorgen für erhöhten Schreibkomfort.



1. Edles Notebook Design aus hochwertigem Aluminium
2. Zahlreiche Multimedia und Internet-Hotkeys zum direkten Zugriff auf den Internet Browser, Media-Player etc.
3. Extra flache Tasten für besonders leichten Tastenanschlag
4. Einfache Installation über USB



www.speed-link.com



April 1994

Kurioses am Rande

Festplattenpreise im freien Fall: Bei einer großen Handelskette erspähten wir diesen Monat eine 1-Gigabyte-Festplatte von Conner für sensationell günstige 650 Mark. Zum Vergleich: Im Dezember schlug ein und dasselbe Modell noch mit rund 900 Mark zu Buche. Grund für den radikalen Preissturz waren die für Jahresende angekündigten Datenträgermodelle mit über zehn Gigabyte Speicherkapazität im 3,5-Zoll-Format.

Test des Monats

Ganz im Stil des legendären **Maniac Mansion: Day of the Tentacle** setzt auch das von Coktel Vision entwickelte **Woodruff and the Schnibble of Azimuth** auf eine verdammt schräge Story: Nach mehreren Atomkriegen leben die Menschen nicht mehr auf, sondern unter der Erdoberfläche. Lediglich der Purpurhügel ist auf der Erdkugel noch bewohnbar, dort haust aber bereits der Präsident mit seiner rechten Hand, dem hinterlistigen und die Bevölkerung terrorisierenden Obersack. Dieser soll nun mit dem sagenumwobenen Schnibble von Professor Azimuth verjagt werden. In der Rolle des per Zeitmaschine vom Kind zum Mann mutierten Helden Woodruff liegt es an Ihnen, den Präsidenten und seinen Obersack zu stürzen. „Klingt komisch!", dachten sich auch viele Genre-Fans und ließen das eigentlich alles andere als schlechte Point-and-Click-Adventure im Comic-Stil in den Händlerregalen verstauben – was letztendlich zum Ende des Entwicklerstudios Coktel Vision beitrug (siehe „Was wurde eigentlich aus ...").



Kultspiel: Discworld

Die Scheibenwelt als Computerspiel: Englands Bestseller-Autor Terry Pratchett wirkte bei der PC-Umsetzung seines gleichnamigen Fantasy-Romans maßgeblich mit. Was man dem Titel auch anmerkt. Von peinlichen Fehlinterpretationen der Vorlage bleibt **Discworld** verschont. Stattdessen strotzt Psygnosis' Adventure aus dem Jahre 1995 nur so vor Pratchetts unvergleichlichem Humor. Und darum geht's: In Person des etwas glücklosen Magiers Rincewind sollen Sie die Discworld-Bewohner vor einem fiesen Drachen beschützen. Gemeinsam mit Truhe, einer laufenden Holztruhe, die nebenbei das Inventar verwaltet, erkunden Sie die Hauptstadt Ankh-Morpork, lösen genretypische Puzzles und plaudern mit vielen verrückten Gestalten. Abgesehen von der gelungenen Atmosphäre besticht **Discworld** mit einer sehr einfachen Steuerung und einer hervorragenden Sprachausgabe.



Was wurde eigentlich aus ... Coktel Vision?

Die französische Spieleschmiede feierte Mitte der 80er-Jahre zunächst in Frankreich mit diversen **Asterix**-Spielchen auf Amiga und Atari-ST Erfolge, bevor sie in ganz Europa mit dem spielerisch eher dürftigen Erotik-Adventure **Emmanuelle** den Durchbruch schaffte. Es folgten Hits wie **Galactic Empire** (1990), die **Goblins**-Trilogie (1991-1993) oder die Adventures **Lost in Time** (1993) und **Woodruff and The Schnibble of Azimuth** (1995). Letztgenanntes verkaufte sich trotz hervorragender Kritiken eher mäßig und war gemeinsam mit dem aufwendig produzierten, aber enttäuschenden Action-Adventure **The Last Dynasty** (1995) einer der Hauptgründe, warum sich Publisher Sierra vor zehn Jahren von dem Entwicklerstudio trennte. Coktel Vision entließ damals einen Großteil seiner Mitarbeiter und konzentriert sich seitdem bis zum heutigen Tage mit Erfolg auf die Entwicklung von Lernsoftware für Kinder.



Hardwaretrends

Kaum war die Video-CD auf dem Markt, kündigten sich gleich zwei potenzielle Nachfolger an: Sowohl Sony und Philips als auch ein Konsortium rund um die Elektronikkonzerne Matsushita und Toshiba hatten Entwürfe für eine High-Density-CD vorgelegt. Diese sollte 2,7 beziehungsweise 2 mal 5 Gigabyte Kapazität bieten und damit mehr als zwei Stunden Film in MPEG-2-Qualität speichern können. Aus diesen beiden Formaten entstand einige Zeit später übrigens die heutige DVD.

Die Top-5-Tests

1. DISCWORLD | Psygnosis
Witziges Adventure zum gleichnamigen Roman von Terry Pratchett

2. PSYCHO PINBALL | Codemasters
Die Referenz unter den Flipper-Simulationen setzt auf vier futuristische Tische.

3. THE BIG RED ADVENTURE | Core Design
Das SVGA-Adventure nimmt Mütterchen Russland ganz schön auf die Schippe.

4. SUPER KARTS | Maniac Media
Fahrverhalten und tolle Grafik machen **Super Karts** zum Rennsportereignis.

5. CYCLONES | Raven Software
Solider Ego-Shooter im Stile von System Shock. Leider enttäuscht das Leveldesign.

Hast du Töne?

Haben Sie schon mal was von Matthias Steinwachs gehört? Wenn Sie zu den älteren Semestern der Computerspieler zählen, garantiert! Der gute Mann arbeitete nämlich als Sound-Programmierer an Bestsellern wie **Ultima 8** oder **Cyberia** mit. Für PC Games griff Steinwachs ausnahmsweise mal zur Computertastatur anstelle des Keyboards und erzählt auf zwei Seiten, wie ein Spiele-Soundtrack entsteht.




AB APRIL 2005!
JAGGED ALLIANCE 2 WILDFIRE
WWW.JA2.DE
REAL ENEMIES
Es gibt mehr Gegner und leider sind sie schlauer und skrupelloser geworden. Unterschiedliches Feindverhalten in immer neuen Situationen erfordert abwechslungsreiche Taktiken und non-lineares Denken.
REAL WORLD
Bessere Übersicht und mehr Details durch 1024er Auflösung
230 neue & überarbeitete Sektoren mit realistischem Sektordesign
Interaktion mit mehr als 170 Charakteren
REAL WEAPONS
Über 30 neue Waffen und 300 neue Gegenstände mit authentischen Eigenschaften und realistischen Soundeffekten
REAL TROUBLE!
12 neue Söldner mit individuellen Lebensläufen und bis zu 10 Söldner in einem Team
Erschaffung des eigenen Wunschsöldner
Drei Schwierigkeitsgrade
© 1998-2005 by ZUXXEZ Entertainment AG, developed by I-Deal Games, published by Trend GmbH. All rights reserved. WildFire and ZUXXEZ are registered trademarks of ZUXXEZ Entertainment AG. All other trademarks are property of their respective owners.
Einige Jagged Alliance 2 Awards:
PC Action 05 / 99
PC Player 06 / 99
01 / 2000
PC Games 06 / 1999
GameStar 03/00
Power Play 06 / 99
Gamesmania 05 / 99
Gamespot.de 05 / 99
www.krawall.de
www.gamez.de
Games & More 10/99
GameStar 03 / 00
www.gzone.de
www.ProSieben.de
PC Joker 06 / 99
ZUXXEZ ENTERTAINMENT AG
iDEAL GAMES
Bringing games to reality
TREND
PC CD ROM